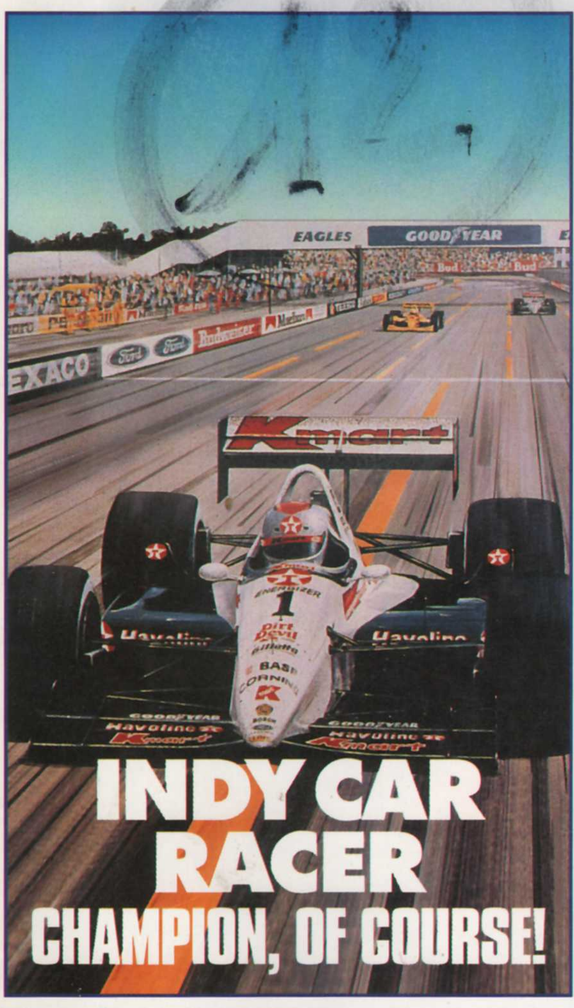
ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32

joystick N° 44 • DEC. 93

DECEMBRE 93

joystick

LES JEUX SUR MICRO



INDY CAR RACER

CHAMPION, OF COURSE!



MICROPROSE REFAIT SURFACE

AVEC SUBWAR 2050



PREVIEW

11TH HOUR

LA SUITE DE 7TH GUEST

PLUS BEAU, TU MEURS!

Lord British dévoile tout !



ULTIMA VIII
PACIFIC STRIKE
WING COMMANDER III
WARBIRDS
BIOFORGE
SUPER WING COMMANDER 3DO

SPECIAL ORIGIN

REBEL ASSAULT

LA FORCE SUR PC CD ROM

T 2788 - 9344 - 25,00 F

LES MEILLEURS JEUX:

TFX • MORTAL KOMBAT
CANNON FODDER
ALONE IN THE DARK II...

N° 44 • DECEMBRE 1993 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F


JURASSIC PARK
Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!
Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER

sommaire

JOYSTICK N°44 • DECEMBRE 1993

EDITO

{Début de corvée
Do
Noël;
Vœux;
Bonne (santé, année);
Loop;
Fin de corvée}

Voilà une bonne chose de fête, comme dirait l'autre. Vous constaterez que le monde des jeux vidéo est aussi chaotique que le reste: une petite précession d'équinoxe, une planète et son astre qui se font des mamours gravitationnels, un hiver, une étoile filante il y a deux mille ans, et paf, on se retrouve tout d'un coup avec plein de jeux qui sortent tous en même temps. Comment douter de l'effet papillon (celui qui bat des ailes en Suède et qui déclenche un ouragan à la Jamaïque deux ans plus tard) quand aujourd'hui encore, cette petite étoile filante, disparue depuis deux millénaires, continue à modifier le comportement de milliards de gens? Bref, ça explique que ce mois-ci, l'essentiel du magazine soit consacré aux tests. On trouvera TFX d'Ocean, Cannon Fodder de Virgin, Rebel Assault de Lucasfilm (qui exploite enfin les possibilités d'un PC avec CD-Rom) et plein d'autres, même ceux qui nous ont déçus, comme Elite II et Cyber race sur PC.
Vous trouverez aussi l'interview des programmeurs de Seventh Guest qui nous montrent le projet de la suite, intitulé Eleventh Hour. D'où l'on en déduit que le troisième portera le chiffre treize (le nombre premier suivant) et un mot commençant par I (puisque les deux premiers commencent respectivement par un G et un H). Thirteenth Iguana, peut-être. Et pendant qu'on y était, on est allé voir où en était le développement de Wing Commander 3.
Il y a aussi quelques jeux sur CD32, mais on est un peu déçus aussi. C'est la même chose que sur Amiga, il n'y a que le son qui change un peu. Il faudrait que les éditeurs se réveillent. À ce propos, précisons un choix d'avenir qui nous a un peu tracassé ces derniers mois: on continuera à parler du CD32 et de la 3DO, quand bien même on est dans le "magazine des jeux micro", car les deux machines en question ne sont pas des consoles à proprement parler. Les jeux CD32 sont, en quasi-totalité, des ressucées des jeux déjà parus sur Amiga, et sur 3DO, on voit fleurir des adaptations de jeux micros, et des encyclopédies, des éducatifs... Tout ce qui n'existe pas sur les consoles actuelles. Donc, plutôt que rester renfermé sur trois machines, on ouvre les pages du journal à ce qui n'est finalement qu'un micro dont la convivialité a été poussée jusqu'à supprimer le clavier-qui-fait-peur-aux-gens-qui-n'aiment-pas-les-ordinateurs.
Edito ita est, joyeux nowel. MICHEL DESANGLES

COURRIER DES LECTEURS

Ce courrier peut être lu par toute la famille (Office Catholique de Contrôle des Courriers)

Salut et bienvenue, oui, vraiment, je n'ai pas peur de le dire, bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses. Ce mois-ci, je m'offre une petite folie en essayant de répondre aux grosses grosses grosses interrogations qui vous pourrissent la vie. La dernière fois, nous avions fini par une synthèse du courrier; cette fois-ci, pas question de sombrer dans la routine, je vous donne illico les questions que j'ai retenues. On va commencer par les consoles 3DO et Jaguar, on continuera avec les relations entre les magazines puis avec l'A1200 et le CD32, après quoi on finira par l'hexadécimal (dont on reparlera le mois prochain, vu le peu de place dont on dispose). Comme Joystick ne recule devant rien pour faire de ce Courrier des Lecteurs un ramassis de n'importe quoi, une postface viendra clore cette rubrique. Ne bougez plus, ça commence dès maintenant.

Quel avenir pour la 3DO et la Jaguar d'Atari?

Trois milliards de lecteurs et deux pingouins (de Söndre Strömfjord)

(Söndre Strömfjord est une ville du Groenland située à quelques kilomètres au nord du cercle polaire arctique. On y mange d'excellents steacks de phoques cuits au sirop d'érable importé du Canada. "Groenland" signifie "pays vert" en danois, le pays étant un état autonome du Danemark. Söndre Strömfjord abrite par ailleurs une base stratégique américaine, ce qui nous permet de parler de la 3DO et de la Jaguar, deux machines elles-mêmes amerloques.)

Vous êtes effectivement 3 milliards à vous torturer avant d'acheter la machine de vos rêves. Vous avez vu dans Joystick ou sur le serveur les caractéristiques respectives de la 3DO et de la Jaguar, et vous bavez. C'est très normal, il y avait longtemps que nous n'avions pas eu quelque chose d'aussi chouette.

La 3DO bénéficie du soutien de nombreux éditeurs prestigieux. Il ne lui manque rien: elle a des parents pleins aux as (Electronic Arts et Matsushita), de bonnes fées un peu partout, une solide image de marque, des débouchés certains (elle intègre des facilités pour la tant attendue télévision interactive), etc. L'avenir était radieux jusqu'à l'annonce de la Jaguar il y a deux mois; l'engin d'Atari se pose en challenger ambitieux et prometteur.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Atari pourrait connaître très vite un second souffle qui le propulserait sur le devant de la scène. Les actions de la firme ne cessent de monter actuellement aux States; à moins de 1800 francs, le prix de la Jaguar est très attractif, les commerciaux diraient "agressif". De grands éditeurs se rallient peu à peu à la Jaguar, les derniers en date étant Virgin, Microprose, Gremlin, Interplay, Ubi, Accolade. Avec des titres d'ores et déjà annoncés comme Bubsy, Jimmy Connors, Doom (!), Zool, Nigel Mansell, la Jaguar peut casser la baraque. Un doute persiste cependant: Atari réussira-t-il à assurer? A priori, oui; si le constructeur a accumulé les erreurs ces dernières années, Tramiel s'est donné cette fois-ci les moyens de remporter son pari en renouvelant son équipe commerciale et en multipliant les accords avec de grands partenaires.

Pressentie — prématurément? — comme le prochain grand standard américain, la 3DO sera inquiétée par Atari sur qui personne n'aurait misé une cacahuète il y a quelques mois encore. Cela dit, la 3DO a suffisamment d'atouts (et de cacahuètes) dans la poche, les deux machines devraient pouvoir survivre. A moins que les éditeurs décident d'en sacrifier une pour pouvoir mieux investir dans l'autre... Ça n'a pas l'air d'être le cas pour le moment. En tout cas, pour nous les amateurs de jeux, c'est tout bon! De nouvelles machines, de nouveaux jeux, le bonheur est dans le pré!

Le printemps est dans le pré, cours-y vite, cours-y vite, le printemps est dans le pré!

Comment ça se passe entre les différents magazines? Vous fréquentez-vous, entre journalistes, ou vous faites-vous la guerre?

Trois autres milliards de lecteurs et un homme-morue

Première chose, contrairement aux autres canards, justement, nous n'avons pas la prétention de nous considérer comme des journalistes. Ou, plus exactement, nous n'avons pas celle de le mettre en avant. Etre journaliste, c'est autre chose que d'écrire des tests de jeux, il nous semble. Mais le terme est tellement galvaudé aujourd'hui que n'importe quel couillon peut se prétendre journaliste et se gargariser avec. Bon, je vais le dire autrement: il se trouve que nous avons encore du respect pour le vrai journalisme d'antan (pas celui de PPDA, l'autre, avant) qui n'a rien à voir avec bidouiller des jeux vidéo. Une chose de réglée.

Il n'y a pas de guerre entre les canards, non. D'abord parce que le premier qui dit du mal de Joystick, on lui casse la gueule, ensuite parce que ce serait chbing-impossible à vivre. Nous sommes obligés d'avoir un minimum de relations courtoises; on ne se fréquente pas non plus, mais on se voit de temps à autre à l'occasion d'un salon ou d'une conférence de presse où nous parlons entre journalistes.

Bien entendu, régulièrement, on s'accorde quelques petites moqueries plus ou moins innocentes envers nos camarades, mais ça reste très gentil. Dernièrement, par exemple, quand Kilt et Aberration 4 ont sorti en même temps un gros dossier raccoleur sur les jeux X, ça nous a fait sourire. Des journalistes qui en sont réduits à parler de cul (et il fallait voir comment), c'est rigolo, on trouve. Non?

Arrête de jouer, r'garde Arte...

Y aura-t-il un lecteur CD pour pouvoir jouer sur l'Amiga 1200 aux jeux prévus pour la console CD32?

Trois autres milliards de lecteurs dont huit Jean-Charles et cinq Guillaume

Oui, c'est prévu chez Commodore, ça devrait même sortir très bientôt (avant Noël), et on mumure que son prix sera de 1990 francs, sans le module FMV. Le prix n'ayant pas été annoncé officiellement, on espère une bonne surprise, parce que, 1990 francs, c'est pas donné.

On comprend rien à vos astuces, qu'est-ce que c'est que cet hexadécimal?!

3 milliards de lecteurs, vingt-sept papes anglicans, quatre fourchettes en plastique bleu et neuf généraux vietnamiens en perm'

Compter en décimal, c'est ce que nous faisons tous les jours, c'est comme la prose de Monsieur Jourdain, on le fait sans s'en rendre compte, figurez-vous. "Deci", c'est dix ("décimer", dans les légions romaines, c'était prendre un soldat romain sur dix et l'éxécuter pour punir toute la division), "hexa", c'est seize. Compter en décimal, c'est simple, on a dix symboles: 0, 1, 2, 3, ..., 8, 9. En hexadécimal, on a une base de seize symboles utilisables pour compter: 0, 1, 2, ..., 8, 9, A, B, C, D, E, F. En somme, A c'est "10", B c'est "11", C c'est "12", D "13", E "14", F "15". En informatique, pour tout plein de raisons, on utilise l'hexadécimal, on compte en base 16. On vous expliquera ça le mois prochain, vous saurez compter en hexa et faire des conversions. Grâce à quoi, vous verrez, vous pourrez trouver vos vies infinies vous-même, yeah, super!

Postface: il faut signaler un article dans l'hebdo Télérama et un bouquin "Qui a peur des jeux vidéo?" (A. et F. Le Diberder, Ed. La Découverte) qui, malgré quelques approximations et raccourcis vite pardonnés, tordent enfin le cou aux idées reçues condamnant les jeux. A opposer aux articles parus dans Le Monde Diplomatique et dans SVM (d'habitude irréprochable, c'est super décevant!). Une débauche d'inepties écrites par des journalistes à la PPDA, ce qui donne à réfléchir sur le traitement de l'information en général, de quoi devenir complètement paranos! Et ça ne fait que commencer... Après l'épilepsie: le sexe et la violence. Vous étiez prévenus. Joyeux Noël!

TIME ELAPSED 2:21

SCORE 223 675

1225

452 - AGM65 2

TIVED - [TARGET ON]

ARNING]

So

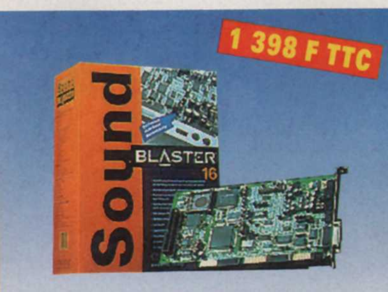
s



Sound Blaster 2.0
C'est la carte audio de base.
Si tu l'as pas, tu meurs !
Compatible avec des milliers de logiciels : jeux, musique, éducation et multimédia.
A avoir absolument pour détonner à plein tube... Version française.



Sound Blaster Pro
Ton PC explose avec la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible avec la Sound Blaster de base.
Version française.



Sound Blaster 16 Basic
Tu parles... ça marche! La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor (460 F TTC) et l'expandeur MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC). Géant !
Version française.

Que

und Blaster

oit avec toi...



APPROCHE (Tél. : 30 57 59 00)





Sound Blaster CD - Discovery
La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-ce que tu attends ? Version française.

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

CP : .... Ville : ....

Tél. : ....

Je suis interessé par : ☐ Sound Blaster 2.0 ☐ Sound Blaster Pro
☐ Sound Blaster 16 Basic ☐ Sound Blaster CD - Discovery

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer ton nom :

....

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex
Retourner une enveloppe correctement affranchie

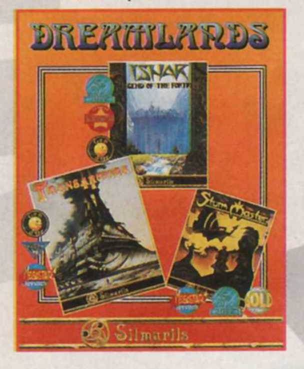
JSK 12/93

BOUCHON

Le Festival Vidéo de Liège se tiendra du 17 au 19 mars 94 au Palais des Congrès de Liège, Esplanade de l'Europe. Initialement destiné à présenter des œuvres vidéo, le festival s'est ouvert depuis peu aux jeux vidéo et à l'image de synthèse. Un concours, qui couronnera le meilleur jeu vidéo amateur ou le meilleur scénario est ouvert à tous (droits d'inscription, 300 FB). Pour en savoir plus, contactez le secrétariat du festival à Film et Culture, 8, rue de Rotterdam, Liège 4000 ou téléphonez au 32 (0) 41 52 65 85.

I DREAM

Silmarils annonce la sortie de Dreamland, une compilation comme on en voit rarement sur PC, ST et Amiga. Au menu, Ishar 1, Transarctica et Storm Master. Beau triplé.





DOUBLE FANTASY

- Eh, Ricky, on fait un flip ?
- Woar ! l'aut'. T'as vu l'heure ? C'est fermé chez Marcel et on m'a pécho mon scooter, alors pour aller en ville...
- S'en fout ! J'ai une bécane.
- C'est toi qui m'a tiré mon Vespa ?
- Nan, c'est un PC.
- Heu ? Ca roule vite ?
- Pfft... C'est une bécane de jeu. Et dessus, on peut jouer à Pinball Special Edition.
- Pin... quoi ?
- Eh t'es con. C'est un flipper.
- Génial !
- C'est même huit flippers ! Ça existe sur PC et Amiga. En fait, 21st Century Entertainment, l'éditeur, a regroupé dans le même package Pinball Dreams et Pinball Fantasies. Donc, quatre flippers plus quatre flippers, ça fait huit.
- Arrête de m'embrouiller ! On joue ou quoi ?
- O.K. ! Tu préfères Ignition, Steel Wheel, Beat Box, Nightmare, Partyland, Speed Devils, $ Billion Game Show ou Stone and Bones ?
- Ben, on les essaie tous ?
- C'est parti !
- J'le crois pas comment que ça m'éclate ! On n'est pas près de retourner chez Marcel.
- Ouais, de toute façon, ma mère elle aime pas que je traîne au café.
- Moi c'est pareil. Allez, je mets 4 parties.







- Allez roule !
- Tu dis ça pour mon Scooter ?
- Pfff... laisse béton et joue.

Vroom Multi Player, de Lankhor, est désormais compatible A1200. Voilà tout.

INFLATION

Alors voilà, on a un nouveau testeur, et comme vous avez pu le remarquer, il signe "150". Pourquoi "150", me direz-vous ? C'est aussi ce qu'on s'est demandé. On se l'est demandé entre nous, et comme on ne trouvait aucune réponse valable, et qu'il est très sympa, on lui a demandé à lui. En fait, il s'appelle Vincent et ses copains l'appellent 120. Forcément, ça l'énerve un peu, alors il en a rajouté. Heureusement qu'il ne s'appelle pas Émile.



KING MAKER

SSI annonce la sortie de King Maker sur Atari ST et Amiga. Désolé de vous dire ça mais le jeu est plus beau sur Amiga que sur ST. Enfin, le principal est de savoir que ça existe sur ST et Amiga, et par les temps qui courent, c'est déjà ça de pris. Ah oui au fait, King Maker est un hybride de Wargame et de Jeu de Rôles. SSI, forcément, ça ne risque pas d'être un simulateur de vol.



RÉALITÉ VIRTUELLE... RÉELLE !

Jusqu'à présent, la réalité virtuelle méritait amplement son nom, en raison de l'absence de réalisations concrètes. C'est en train de changer, et par un pied de nez à la logique qui réjouirait plus d'un amateur de philo, le virtuel devient tangible. IVS: retenez bien ces initiales, car d'ici quelques mois, tout le monde parlera de l'Interactive Virtual System. Développé par la société ORN, ce système va révolutionner les émissions de jeux interactifs (type Hugo Délire), ou les présentations de produits dans les parcs de loisirs ou sur les salons. Et comme tout finit par arriver, il est aussi probable que ce type de technologie entrera un jour chez vous. Le principe est simple : imaginez un jeu, par exemple un casse-briques. Oui, je sais, c'est pas terrible comme jeu, mais c'est un exemple, car IVS peut tourner avec de nombreux types de jeux. Donc, imaginez un casse-briques. Vous êtes installé devant un fond bleu et une caméra filme, par exemple, votre bras. Sur un écran de contrôle, vous voyez l'écran du casse-briques, et en lieu et place de la raquette, votre bras, incrusté dans l'image. Lorsque vous bougez, le bras (le vôtre, mais à l'écran, donc) bouge également. La balle tombe sur votre bras, votre main, le bout de votre doigt, bref, tout ce qui est incrusté dans l'écran de jeu. Et hop ! pour lancer la balle, vous bougez le bras. Vous pouvez faire des pichenettes, faire rebondir la balle dans le creux de votre main, etc. Tout est envisageable. Pour réaliser ce miracle, le système IVS analyse les contours de l'image vidéo incrustée, et le logiciel considère le contour comme s'il s'agissait du contour de la raquette. Imaginez maintenant que vous soyez devant un fond de 10 mètres de long. Ben voilà, maintenant, c'est VOUS, totalement vous, de la tête aux pieds, qui faites office de raquette. Comme les créateurs de l'IVS se sont dit qu'il était dommage de s'arrêter en si bon chemin, ils ont aussi en réserve des tapis qui analysent les pas du joueur, des commandes vocales, etc. Et pour les jeux 3D, me direz-vous ? Rien de plus simple, il suffit de rajouter des caméras filmant la scène sous différents angles. Histoire de voir ce que pourraient donner les bureaux du futur, ORN a même développé une interface fonctionnant avec Windows. Imaginez votre PC ou votre Mac, équipé d'une petite caméra qui filme l'endroit où est habituellement posé votre tapis de souris... Eh oui, ça marche et c'est au point : en lieu et place du bête curseur, c'est votre doigt ou votre main qui est digitalisée à l'écran, et pour pointer, il suffit de montrer du doigt ! La réalité virtuelle est en train d'en devenir une !

news



FAITES UN GESTE POUR NOEL, ADOPTEZ UN TESTEUR DE JOYSTICK
3615 JOYSTICK *ADOPT

DÉSOLÉ CYRILLE MAIS CE GENRE D'ERREUR NE PEUT ÊTRE TOLÉRÉ DANS UNE RÉDACTION D'ELITE COMME LA NOTRE...

AAARG...

SALE AFFAIRE

Emporté par mon enthousiasme lors du test de Elite 2, et parce qu'on ne prête qu'aux riches, j'ai attribué la paternité du logiciel Revs à Dave Braben. En réalité, c'est Goeffrey Grammond qui avait programmé cette merveille (il a, depuis, réalisé Grand Prix pour Microprose). En pénitence, je me suis renversé tous les cendriers de la rédaction sur la tête et j'ai traversé le couloir sur les genoux en battant ma coulpe. Enfin, comme on dit : "Frères humains qui après nous vivez, n'ayez les coeurs contre nous endurcis, car si pitié de nous pauvres avez, Dieu en aura plutôt de vous merci". Par ailleurs, dans le superbe hors-série de Joystick, une erreur s'est glissée dans le tableau des pages 44-45. Dans la colonne consacrée à l'Omni-CD, il n'y avait pas de remarque. Du coup, tout est à décaler vers la droite à partir de cette colonne. La dernière légende, celle de la CDS Soundwave 32 est donc la suite de celle attribué à la Pro 16 qui en réalité est celle de la CDS Soundwave 32.

BRUTUS

Unnecessary Roughness (brutalité gratuite) est un jeu de football américain édité par Accolade. Comme 80 pour cent des jeux du moment, c'est sur PC et c'est beau. C'est le fait que ce soit sur PC, qui est habituel et non que cela soit beau. Quoi que, les jeux sont plutôt beaux, en ce moment, non? C'est comme le temps, plutôt beau en ce moment. Faut dire qu'on a eu un début d'automne quasi hivernal alors c'est assez étonnant de pouvoir sortir quasiment en pull. Enfin, pas de quoi en faire une news dans un magazine. Je parle du temps, et non du jeu.



••• L'IFOP est en train de mettre en place une structure permettant de réaliser un véritable hit-parade des ventes de jeux en France, selon le principe de l'échantillonnage (plusieurs centaines de magasins sont étudiés pour connaître, semaine après semaine, l'évolution de leurs ventes). Les premiers résultats tomberont dans six mois. Comme ce type de sondage existe déjà en Angleterre et est en train d'être mis en place dans plusieurs autres pays (Allemagne, Italie...), on aura bientôt un véritable Top Ten européen des ventes. Allez, nivelez-moi tout ça, et qu'on n'en parle plus.

••• Creative Technology a remporté deux awards lors du EMMA s'étant déroulé du 22 au 24 septembre dernier, destiné à couronner la qualité de leurs produits. Rappelons que l'EMMA n'est pas un congrès des admirateurs de Madame Bovary, mais l'European Multimedia Awards.

••• Lankhor s'apprête à sortir fin novembre Black Sect dont on vous a parlé il y a... Houla... longtemps.

••• Le patron d'Apple, John Sculley, a été "démissionné" récemment. Il a rejoint une boîte nommée Spectrum Information Technologies, fabricant de modems cellulaires, où il a déclaré qu'il gagnerait mieux sa vie qu'à Apple, où il touchait quand même près de 700.000 francs français par mois. C'est Mike Markkula, ex-numéro 2 d'Apple, qui le remplace.

LA CRISE

Alors là, voilà un super titre, si je puis me permettre ce commentaire somme toute assez peu objectif, mais réaliste. C'est vrai qu'un jeu de mot, lorsqu'il porte sur le fond et la forme, ça vous a un sacré impact. En effet, ce logiciel pour Amiga, édité par Team 17, s'appelle Cardiaxx. D'où le titre. Ça, c'est le côté forme. Côté fond, il s'agit d'un budget, c'est-à-dire d'un jeu à bon marché, représentatif de la période dans laquelle nous vivons et qui est une période de ???... de crise, bravo ! Alors voilà pourquoi c'est rigolo et bien amené. Ce qui est moins rigolo, c'est que vous allez en piquer une, de crise, en découvrant le jeu (décidément, je tiens une sacrée forme aujourd'hui !). La chose est censée représenter une invasion extra-terrestre, mais franchement, si les Aliens ressemblent à ça, il est probable qu'on aura tous été victime d'un fou rire, d'une crise de rire si je puis me permettre, avant qu'ils n'aient eut le temps de sortir leurs lasers et leurs machins. Des bidules arrivent sur le côté de l'écran, genre cellules en suspension (cellules de crise, naturellement), et vous devez tirer dessus. Bref, il se dégage de tout ce fatras, 8 niveaux, un scrolling bi-directionnel à 50 Hz, ainsi qu'une immense lassitude. Voilà. Heu... j'aurais dû appeler cette news "Arrêt", ça m'aurait permis de faire une vanne avec "Arrêt Cardiaxx" et de conclure ce texte sur une pirouette. Tans pis, ça m'apprendra à utiliser la crise comme thème. Là, par exemple, c'est un très mauvais jeu de mots. Même à la Toussaint!

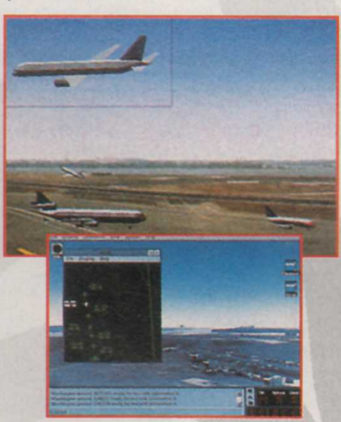


PAS CON

Intelligent Strategy Game est une compilation pour PC et Amiga de logiciels Software Toolworks. Si vous aimez les jeux de réflexion, c'est l'idéal: Backgammon, Echecs, Echecs Chinois, Othello, Go, Renju, Gomoku (qui est une phase d'entraînement au Go, genre morpion), Bridge, Dames et Puissance 4. C'est distribué par Ubi Soft et devrait vous occuper pendant vos longues nuits d'hiver.

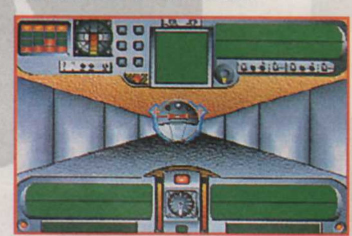
BIG TOWER

Après le choc suscité par Flight Simulator 5, les amoureux de l'aviation ont intérêt à se tenir au palonnier, car Mallard annonce Tower sur PC. Ce logiciel permettra de jouer les contrôleurs aériens de jour comme de nuit, avec un trafic important ou pas, et ce avec un graphisme tout bonnement sidérant. Bénéficiant d'une vue à 360°, vous pourrez aussi bien surveiller l'aéroport que scruter l'écran radar. Comme si tout ceci ne suffisait pas, il sera aussi possible de répondre à l'angoissante question : "Y'a-t-il un pilote dans l'avion ?", en se connectant par Modem ou Null Modem à un joueur utilisant FS4, FS5 ou ATC. Et histoire de vous achever, la chose acceptera la commande vocale. Pas un bon jour pour arrêter la colle !



QUI EST LÀ ?

Les anglais ont MUD (Multi User Dungeon); nous avons maintenant Visitor (VISITOR). Ce jeu en réseau permet, en connectant son PC sur un serveur en 36 14, de jouer jusqu'à 32. A 7,80 F de l'heure en période creuse (abonnement 60 F par mois), c'est relativement pas cher. La chose tourne sous Windows et bénéficie d'un son Soundblaster. Bénéficiant de graphismes "micro" en 256 couleurs, Visitor permet de dialoguer avec d'autres joueurs. Vous pourrez y faire des alliances, attaquer d'autres groupes, etc. Dans ce jeu, vous pilotez un vaisseau spatial muni de nombreux gadgets et devez survivre dans les labyrinthes. Bon plan, le jeu lui-même est distribué en Shareware.



•• Elite II s'est déjà vendu à plus de cent mille exemplaires dans le monde, en faisant la plus grosse vente de jeu sur micro en 1993.

••• Coktel vient de signer un accord de partenariat avec Sierra Online, permettant au premier de distribuer les produits du second en France. La réciproque ne devrait pas tarder à suivre.

news

news

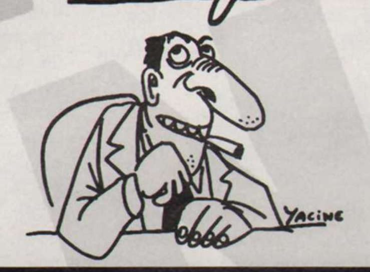
VOILÀ LA NEIGE

Comme au bon vieux temps, enfin au vieux temps de la série des Games (Summer, World, etc.), voici un Winter Games qui vous permettra d'enchaîner de nombreuses épreuves sportives se pratiquant sur terrain dégagé, blanc et glissant: de la neige, quoi. Destiné à fêter les jeux de 94 se déroulant à Lillehammer (ou je fais un malheur!), Winter Games intègrera 10 épreuves sportives et sortira sur PC et Amiga (et consoles mais on n'en parle pas). Permettant de jouer à quatre et présenté en 16 langues (pas à la fois sinon c'est le bordel), le jeu permettra de jouer à quatre. Ah ben je l'ai déjà dit. Et en 16 langues. Tiens, j'en ai une bonne: pas à la fois sinon c'est le bordel. Ah! Ah! Je l'ai dit aussi? Bon.



CENSURE

Suite des aventures de notre amie la censure, avec un petit rappel préliminaire: en Angleterre, le bureau de censure cinématographique délivre désormais des recommendations d'interdiction aux mineurs pour les jeux vidéo. Second titre à bénéficier du label "interdit aux moins de quinze ans": le CD Dracula Unleashed, de Mindscape.



E LA NAVE VA



Stentec annonce la sortie prochaine de modules supplémentaires pour la simulation de navigation Sail Navigator. Deux sets proposent de nouveaux bateaux : Valk, 16 m2, Vaurien, Optimiste, Lelievlet et Pneumatique (Disque 1) et Hobie 16 Cat, Star, 420, 470, Kielzugvogel et ST 60 (Disque 2). Sont proposées aussi de nouvelles zones de navigation (Corse, La Rochelle, Golf du Morbihan, Iles anglo-normandes, Lac Leman), ainsi qu'un cours de voile pour débutant auto-documenté.

AU POIL

Si vous aimez l'espace, les histoires de cow-boys et les ours en peluche, le prochain jeu de Jeux Descartes ne vous intéressera pas du tout. Il faut dire qu'il s'agit d'un jeu de plateau appelé Barbe Noire et mettant en scène les pirates qui hantaient jadis les mers et les plateaux d'Hollywood. Bref, si vous et vos 3 amis (on peut jouer à quatre) êtes intéressés, il vous en coûtera moins de 300 francs. On peut jouer à partir de 14 ans. Plus jeune, c'est le même prix.



BODY BODY

Team 17, encore eux, annoncent sur Amiga et pour Noël, la sortie d'un jeu. Le fait qu'il s'agisse d'un jeu n'est pas étonnant en soit, vu que Team 17 est un éditeur de jeux et que Body Blows Galactic est un jeu. En revanche, deux bonnes nouvelles : c'est sur Amiga, ce qui est un bien pour les possesseurs



d'Amiga. L'autre bonne nouvelle, qui touche tout le monde, c'est que le calendrier des postes s'est encore arrangé, cette année, pour nous coller un Noël. Ca devrait tomber aux alentours du 25, mais qu'importe. Hélas, dans les contes de Noël, il y a toujours un petit temps mort, un peu comme dans les dessins animés de Walt Disney : un moment, le héros a un gros chagrin ou bien il s'arrête, histoire de chanter une petite chanson. Du coup, la caméra recule et l'on s'aperçoit que les animaux de la forêt sont tous là et qu'ils compatissent au malheur du héros. Et puis un petit lapin plus hardi que les autres vient se blottir près du personnage pour le consoler. Et puis on pleure. Et puis il y à un "happy end" qui laisse un goût doux amer. Là, le temps mort de ce conte de Noël, c'est le jeu lui-même, pas terrible, et la scène triste, c'est que personne ne sera là pour vous consoler. Le "happy end", c'est que l'ensemble est très beau, mais comme je le disais, ça laisse un goût un peu amer parce que Body Blow, c'est sympa dans le genre Street Fighter et Compagnie, mais franchement, rajouter des graphismes de science-fiction ne modifie pas l'ensemble. Ca aurait pu faire un data disk, mais de là à faire un jeu...

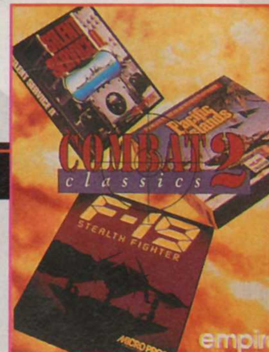
Les jeux de Rôles, c'est sympa mais si vous habitez dans un coin pas possible ou êtes en prison, ou taulard, ou à l'hosto, ou totalement incapable de supporter la présence des autres, Quest est fait pour vous. Reprenant le principe du JPC (Jeu par Correspondance), Quest mélange informatique et jeu à distance. Vous jouez sur papier et envoyez vos mises à jour de déplacements et de personnages à la société Delires qui se charge de tout traiter avec un ordinateur, de façon impartiale. Lorsque toutes les fiches ont été traitées, chaque joueur reçoit une mise à jour. Ça doit être mortellement chiant, comme boulot, de traiter tout ça. Il paraît que près de 1600 personnes s'adonnent à ce type de loisirs en Europe. Si vous voulez en faire partie, contactez Delire au (1) 42 09 67 07 ou par FAX au (1) 43 80 01 60.

FOU D'AILES

Si vous avez des sous, de la place, une passion sans borne pour la simulation de vol et un petit grain, le Cockpit Thrustmaster est fait pour vous. Vendu sans écran ni ordinateur, le cockpit se décline en plusieurs modèles, sobre ou caréné façon F16, et est dédié aux simulations de vol sur PC.



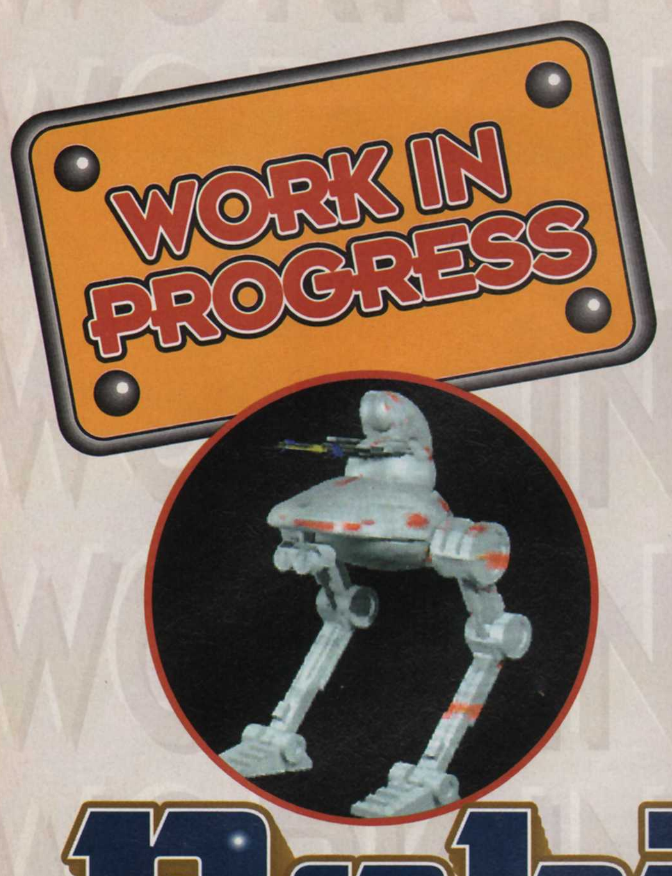
J'ai l'air de plaisanter, mais c'est assez génial en fait et c'est seulement la jalousie qui me fait adopter ce ton. Il faut dire que la chose, livrée en kit, coûte de 12 000 à 24 000 francs et que forcément, même si elle est rentable, comparativement aux prix pratiqués dans les aéroclubs, ça fait cher l'heure de vol. Vivement qu'une simulation de sous-marin, digne de ce nom, sorte sur le marché, qu'on puisse avoir droit à une version baignoire.



BOUM! PLAF! GLOUGLOU!

Empire propose sur PC et Amiga Combats 2 Classic. Cette compilation propose F-18 (boum!), Pacific Island (Plaf!) et Silent Service 2 (glouglou!). Ça fait trois jeux plutôt sympas mais franchement, si vous êtes amateur de compilations, vous devez posséder au moins une bonne quinzaine d'exemplaires de Silent service 2, non?

WORK IN PROGRESS





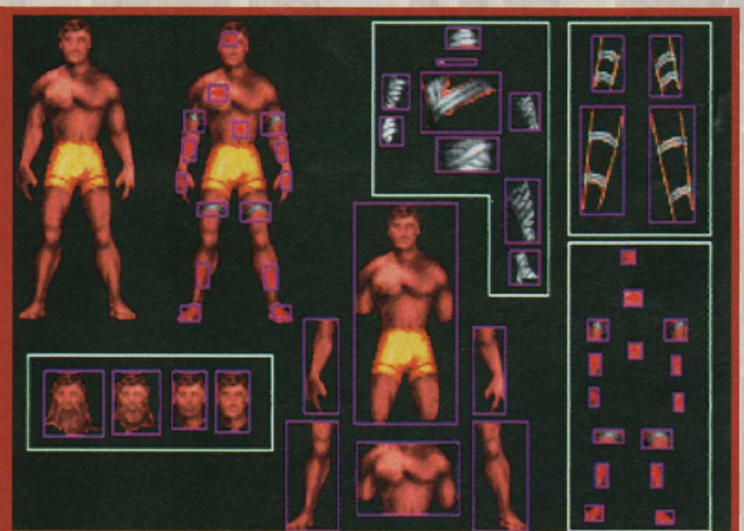
L'intégration des objets 3D dans le décor est parfaite. Normal, le décor est lui aussi en 3D !

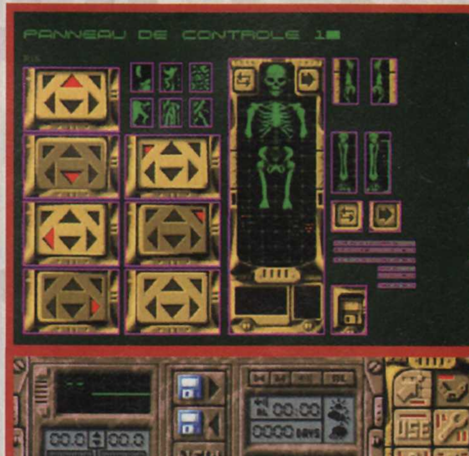
Robinson's Requiem

EDITEUR: SILMARILS • PHOTOS : PC

STANDARDS : ST/AMIGA/PC
SORTIE PREVUE : FEVRIER

Silmarils, déjà connu pour la série Ishar ou l'excellent Transarctica, s'apprête à sortir, courant février, une petite merveille. Robinson's Requiem -c'est le nom de la merveille en question- s'annonce comme étant très novateur. Novateur pour Silmarils, qui n'avait jamais développé de produit aussi audacieux, novateur le thème, rarement abordé dans les jeux, novateur enfin la technique employée. Robinson's Requiem est un jeu de survie, c'est-à-dire un jeu de rôles dans lequel l'unique personnage que vous dirigerez est géré extrêmement finement. La chose se passe dans le futur, et vous incarnez un Robinson, sorte de super agent travaillant pour le Cartel. Les Robinsons, équivalent moderne des Templiers, sont envoyés sur des mondes à explorer pendant une période de cinq ans. Au terme de leur contrat, on leur offre une retraite dorée sur la terre. En réalité, parce qu'ils en savent beaucoup trop et surtout par crainte de virus qu'ils auraient pu contracter au cours de leurs pérégrinations, on les envoie discrétos sur une planète prison. Lorsque commence le jeu, alors que vous survoliez une planète qui devait être votre dernière mission avant la quille, vous venez d'être attiré par celle-ci (la planète, pas la quille !). Avant que votre appareil ne s'écrase, vous réussissez à vous éjecter. Voilà, tous les ingrédients sont en place. Pour le moment, vous disposez d'une trousse de survie qui contient des médicaments et quelques objets, ainsi qu'un ordinateur portable. Afin de vous évader de la planète, vous allez devoir vous dé-


Le personnage est géré morceau par morceau. En cas de blessure, l'une ou l'autre partie du corps sera touchée et devra être guérie.





L'ordinateur de bord permet de suivre sa petite santé et de prendre connaissance de l'heure, de la température, etc

brouiller avec les moyens du bord. Le jeu, entièrement géré en 3D de type Maximum Comanche Overkill, est superbe. Côté déplacement, l'impression de liberté semble être la même que celle d'Ultima Underworld, on peut tourner sur soi-même, avancer, reculer, lever ou baisser la tête et surtout grimper. Cette dernière option est particulièrement impressionnante, car le système de 3D utilisé gère très précisément l'altitude. Plus en rapport au système Voxel de Comanche, la 3D gère aussi des éléments de décors tels que ponts, cavernes, etc. Utilisant la technique du mapping, Robinson permet d'afficher simultanément 16 textures. A cela, s'ajoutent des effets de lumière sur les lointains, et une gestion des reflets sur l'eau. Imaginez, en plus, une gestion du temps très précise (nuit/jour) et de la météo (pluies, températures,) et vous aurez une petite idée de ce qui vous attend.

UN SOUCI DU DETAIL

Qui dit "jeu de survie" dit "dangers à surmonter", et dans ce jeu, il faudra vaincre de nombreux adversaires. Mais surtout, il faudra veiller sur sa petite santé. Dans cette optique, le joueur est géré par "morceaux" et suivant ses actions ou blessures, différentes parties du corps peuvent être touchées. Il peut attraper des maladies, soit parce qu'il mange n'importe quoi ou soit parce qu'il prend froid, et se blesser de mille et une manières. Les blessures peuvent être recousues, et s'il se fracture un membre, il devra réaliser des attelles avec des branches. Pire encore, s'il le souhaite, il pourra même s'amputer d'un membre. Cela dit, pour ne pas finir comme le Chevalier Noir de Monty Python Sacré Graal, le logiciel estime qu'au-delà d'une amputation, jambe ou bras, la partie sera très fortement compromise. En ce qui concerne la fatigue, le logiciel analysera en permanence ce qui est porté, la vitesse de déplacement, le terrain et les facteurs aggravants (maladie, blessure, etc.). Dans les 5 Km2 de décor que le personnage pourra parcourir, on trouvera divers types d'adversaires : animaux sauvages, autres Robinsons et extra-terrestres, tous animés. En cours de partie, il sera possible d'entrer en contact avec une "Robinsonne" télépathe, qui vous aidera. Liberté oblige, outre le choix de pouvoir aller ici ou là, le logiciel vous permettra d'utiliser vraiment les moyens du bord. Ainsi, les bêtes sauvages pourront-elles fournir des vêtements que vous devrez réaliser vous-même. Bref, on le voit, le logiciel, qui devrait sortir en février, s'annonce grandiose. Rendez-vous le mois prochain pour découvrir d'autres décors et en apprendre un peu plus sur la version CD-ROM PC, qui comportera, par rapport à la version disquette, de nombreux plus.

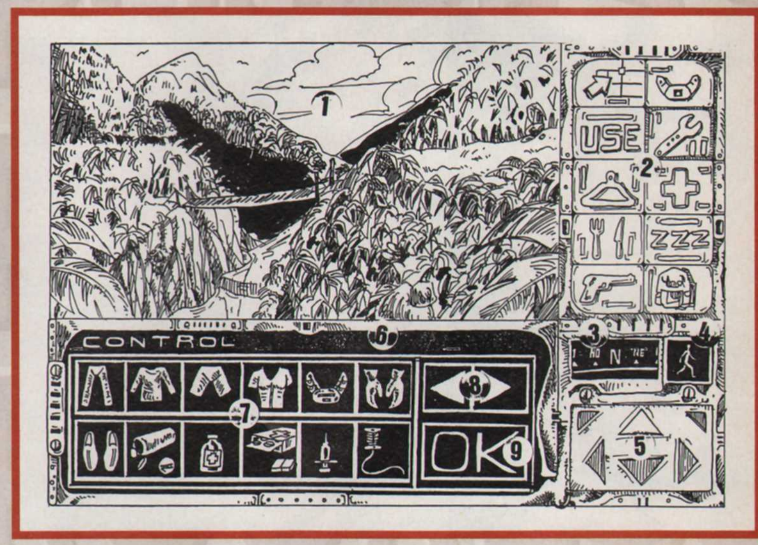
MOULINEX






DES PERSONNAGES EN 3D
Légende: Différents types de personnages se rencontrent pendant la partie. Ils sont animés. La plupart ont été réalisés avec le logiciel 3D Studio de Autodesk.









La gestion des altitudes est excellente. Lorsque le personnage gravit une montagne, la perspective change en fonction de la hauteur.



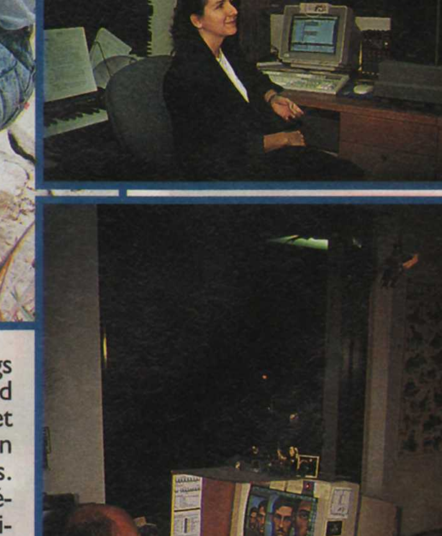
ORIGIN: LES CREATEURS DE MONDES

Origin est certainement l'éditeur qui a le plus contribué au chamboulement du marché des jeux, au profit du PC. Depuis Ultima VI, la Compagnie de Richard Garriott n'a cessé de développer des jeux dédiés aux configurations "haut de gamme". Wing Commander est sans conteste LE jeu qui a sonné le glas du ST et de l'Amiga, convainquant des millions de personnes, alors hostiles au PC, de passer sur ce standard mondial. Ultima Underworld, de par ses exigences, a imposé le 386 comme machine de base, alors que c'était l'ère des 286. Strike Commander impose définitivement le 486. Les produits en préparation s'annoncent d'ores et déjà comme des "gouffres" techniques, qui engloutiront les "petits" 33 Mhz au profit du 66 et des floppys au profit du CD-ROM. "Toujours plus" semble être le mot d'ordre dans la maison.



C'EST L'HISTOIRE D'UN MEC...

Dire que tout cela est l'oeuvre d'un seul homme -ou presque-, le seul, l'unique Richard Garriott -ou Lord British pour les intimes-. Pourtant, en 1979, qui se doutait que ce garçon blond de 18 ans, à peine sorti du lycée, allait devenir l'emblème charismatique d'un royaume pesant 35 miilions de dollars. Passionné de Lord of the Rings et de Dungeons & Dragons, Richard s'était mis dans la tête de recréer cet univers médiéval-fantastique sur son micro, histoire de passer le temps. C'est donc dans son garage qu'il a développé Akalabeth, l'ancêtre des Ultima. Si ce titre est bien primitif en comparaison avec les jeux actuels, il s'est révélé assez intéressant, à l'époque, pour qu'un distributeur de Californie



LORD BRITISH, NE UN 4 JUILLET !

Richard Allen Garriott
Né : 4 juillet 1961 à Cambridge, Angleterre
Education : Etudes d'ingénieur à l'Université de Texas
Conduit : Lamborghini Diablo, Ford Modèle T, Harley davidson Sportster
Dernières lectures : "je ne lis pas juste pour le plaisir"
Hobbies : Plongée sous-marine, scuba, "sports à risque"
Famile : Père, Owen K. Garriott, ex-astronaute : Mère, Helen Garriott, artiste
PC : Goodtech 486-66 avec un moniteur Mitsubishi 45 pouces
Software : MicroSoft Word, Lotus cc : Mail

ORIGIN EN CHIFFRES

Créé en 1983
220 employés
Locaux : 2 millions de dollars sur 18.000 m2 de terrain
Six produits par an
Plus de 30 jeux édités tous standards confondus
Durée de développement d'un produit : entre 18 et 24 mois
Coût de développement d'un soft : 1 million de dollars
Ventes 1991 : 15 millions de dollars
Ventes 1992 : 20 millions de dollars
Fusion Origin/Electronic Arts : 35 millions de dollars
Augmentation de 35% des ventes PC d'Electronic Arts grâce à Ultima Underworld 2 et Ultima VII, Serpent Isle (4e trimestre 92)
70.000 Strike Commander vendus en Europe en cinq mois
150.000 Strike Commander vendus dans le monde
500.000 Wing Commander (1 et 2 et PC, Amiga) vendus dans le monde
1.000.000 Ultima (tous épisodes) vendus dans le monde



offre à Richard un billet d'avion, un contrat et des revenus réguliers. Bilan de l'opération : 150 000 $ dans la poche et l'abandon des études d'ingénieur à l'Université du Texas. "C'était très difficile d'abandonner l'école et d'aller "jouer" pour gagner son pain", dit-il. "Mais c'était une occasion que je ne pouvais pas laisser passer. J'ai toujours pensé que je chercherais un vrai travail plus tard." Ce travail, en fin de compte, il ne l'a jamais cherché, et en 1983, il fondait Origin Systems avec son père, Owen, un des astronautes de la navette Columbia, et son frère, Robert. Trois ans plus tard, la Compagnie emménageait à Austin dans de plus grands locaux, où elle accueillait des développeurs indépendants. Les meilleurs restèrent et la Compagnie employa bientôt 25 personnes. Mais l'explosion a eu lieu avec la sortie de la série Ultima, qui a fait découvrir le monde de Britannia à des millions de joueurs. C'est tout simplement la série la plus vendue dans l'histoire des jeux micro, avec un million d'exemplaires vendus.

A partir de là, tout s'est enchaîné très vite : Wing Commander, Ultima Underworld... Et Origin est devenu l'un des poids lourds dans le domaine de l'édition. Les projets se multiplient -6 jeux par an en moyenne-, et des moyens de plus en plus importants y sont consacrés. Le budget de chaque projet atteint le million de dollars, les délais peuvent atteindre 24 mois. Alors qu'il y a dix ans, la plupart des jeux étaient conçus, écrits, dessinés et programmés par une seule personne, les équipes de développement peuvent maintenant comprendre jusqu'à 30 personnes : programmeurs, graphistes, compositeurs... "Les projets sont nos ressources vitales et il faut des talents divers pour donner vie à un produit", dit Dallas Snell, le vice-président et directeur général d'Origin. Malgré tout, il règne une ambiance plutôt bon enfant dans les locaux. Une visite suffit pour voir qu'en dépit de tous les enjeux financiers, une grande liberté créative est laissée au personnel-maison.

Quant à la question que tout le monde se pose "mais pourquoi font-ils toujours des jeux pour les grosses configurations ?", Dallas Snell y répond clairement : "Nous

la maison des horreurs

Tous les deux ans, Richard Garriott transforme sa maison à l'occasion de Halloween. En temps normal, sa demeure est déjà une curiosité, avec des passages secrets, des salles cachés, un donjon et un observatoire astronomique. Mais pendant ces fêtes de quatre jours où seuls 250 personnes sont admises -sic !-, elle devient une "véritable" maison hantée, un univers de brume, monstres, cryptes, explosions, lasers, etc.. Les invités allaient participer au plus formidable jeu de rôles "grandeur nature" jamais réalisé. L'année dernière, 300 personnes s'étaient portées volontaires pour travailler pendant six semaines à la préparation de cette fête. 125 techniciens et acteurs étaient nécessaires pour assurer le spectacle chaque nuit.



Richard devant sa fabuleuse maison.

SYSTEM SHOCK

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : MARS 1994

Origin annonce la couleur : System Shock tournera à 15 images par seconde -ce qui est relativement peu- sur un 486-DX2-66. Faudra pas venir vous plaindre si ça rame sur votre bécane. Développé par Paul Neurath et ses collègues de Looking Glass Technologies -les auteurs des Ultima Underworld-, il s'agit d'un Wolfenstein 3D futuriste -encore !-, combinant les ingrédients des jeux de rôles classiques à des phases d'arcade/action. Un soin tout particulier a été apporté au réalisme, notamment dans les réactions "physiques" comme la trajectoire des flèches, etc.
Le héros est un hacker -un pirate de réseaux informatiques- qui, alors qu'il s'était infiltré dans le réseau de la méga Tri-Optimum Corporation, s'est fait piqué par le Président du Développement des Produits qui l'oblige à travailler pour lui à vie. Il est alors envoyé dans une station spatiale où sont effectuées des expériences génétiques, et que dirige un ordinateur appelé Shodan. Son objectif est d'infiltrer Shodan pour en prendre le contrôle. Pour accomplir cette mission, il subit une opération chirurgicale où il reçoit un implant neuronal. Pendant sa période de convalescence, il est mis en sommeil cryogénique dans un des labos de la station. A son réveil, la station est ravagée, tous les humains ont été tués et Shodan est devenu incontrôlable. Evidemment, tout ça n'était que l'introduction, le but du jeu est de détruire Shodan qui a l'intention de détruire la terre. Pour cela, il faudra d'abord affronter les monstres génétiques, les mutants androïdes et un virus. C'est malheureusement tout ce qu'on en sait pour l'instant, et il faudra patienter avant de voir les premiers écrans.



Warren Spector, Producteur de System Shock et de Warbirds

Eric Hyman, Chef des Projets Wing commander, 3DO et Pacific Strike, PC

SUPER WING COMMANDER

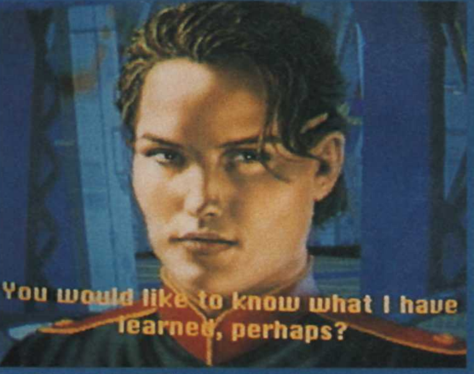
STANDARD : 3DO
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

C'est le seul projet 3DO officiel d'Origin. Cette version de Wing Commander est une adaptation du premier volet, WC1 et Secret Missions 1, mais elle comporte également douze nouvelles missions. C'est en quelque sorte pour faire le parallèle avec le cinéma, le remake d'un classique. Le scénario et le jeu restent inchangés, mais tous les efforts ont été portés sur l'aspect visuel. Alors qu'il n'y a que deux programmeurs sur le projet, pas moins de sept graphistes sont mobilisés. La plupart des graphismes sont maintenant finalisés. Tous les cockpits et de nombreux autres objets ont été redessinés et retravaillés sous 3D Studio, avant d'être intégrés dans les kits de développement 3DO sur Mac. Le portrait de tous les personnages ont été complètement redessinés avec Photoshop, puis travaillés avec l'Animator 3DO. Le lissage des courbes -ou anti-aliasing- en temps réel, combiné à une résolution 320 x 240 et l'utilisation d'une palette de 65 000 couleurs 16 bits, permettront un rendu final des plus fins.

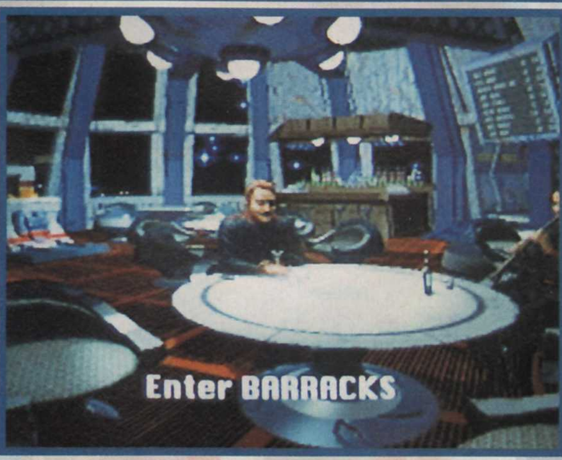
A propos de la 3DO, Eric Hyman, le chef du projet, était également très enthousiaste à propos d'autres caractéristiques de la 3DO comme les animations en 30 images par seconde, les 32 Mo RAM facilitant les sauvegardes et les chargements, le faible temps d'accès, et la très grande maniabilité du pad.

Super Wing Commander comprend une aide en ligne pour que les joueurs puissent maîtriser rapidement les commandes. La bande son originale a été conservée, mais de longues séquences cinématiques intermédiaires de deux à trois minutes ont été rajoutées. Tous les dialogues ont été réenregistrés par des acteurs professionnels, et apparaîtront également à l'écran si l'on veut. En fait, il y aura 120 Mo de voix digits, et tout le jeu utilisera pleinement un CD de 600 Mo.

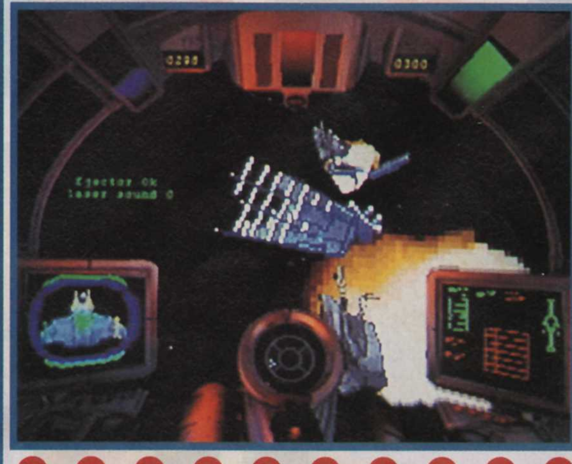












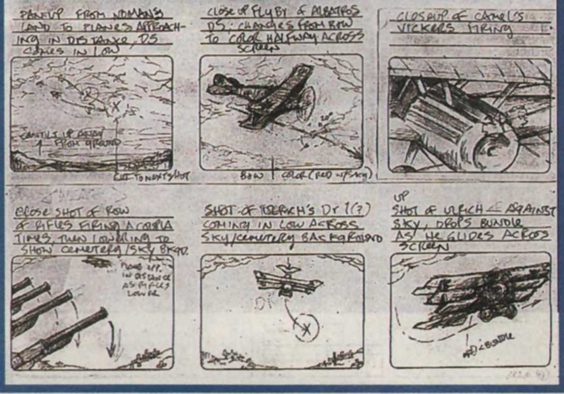
Warbirds



STANDARDS : PC • PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

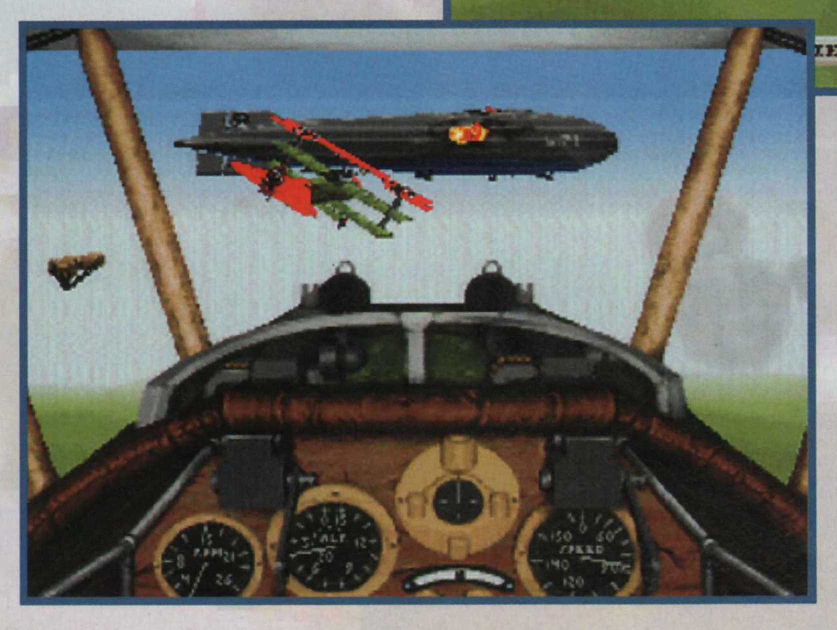
Warbirds est un simulateur de vol se déroulant pendant la Première Guerre mondiale, avec le moteur de Strike Commander -c'est-à-dire le ReelSpace-. Le jeu démarre en janvier 1917 et vous met dans la peau d'un pilote américain engagé dans la Royal Flying Corp, dans une base au nord de la France. L'objectif était de réaliser un jeu simple et amusant, tout en restant exact historiquement et aussi réaliste que possible. Des séquences vidéo digit des actualités de l'époque ont même été intégrées pour renforcer l'ambiance. Contrairement à l'ère des jets ou à l'époque de Strike Commander, les situations de combats pendant la Première Guerre mondiale étaient beaucoup rapprochées et donc plus personnelles. L'absence de radar, des missiles et de la technologie moderne oblige à regarder autour de soi. Les avions décollent à 35 mph, atteignent une vitesse de pointe de 75 mph et peuvent atterrir dans des champs. Bien que très jolis à regarder, ils n'en ont pas moins des réactions de vol particulièrement lunatiques et difficiles à maîtriser. Origin a tenté de traduire les sensations uniques du pilotage de ces vieux coucous dans Warbirds. Le moteur de Strike Commander a donc dû subir quelques modifications, pour prendre en compte des particularités des dynamiques de vol de ces appareils : vitesse au décollage et à l'atterrissage, réactions du moteur, décrochages, poussées aérodynamiques, etc. Warbirds est composé d'une quarantaine de missions très variées. Vols de reconnaissance, escorte de bombardiers, destruction de dirigeables zeppelins et de ballons d'observation, de l'artillerie et des troupes terrestres, des terrains d'atterrissage et chemins de fer, etc. Cinq avions sont disponibles : le Sopwith Pup,









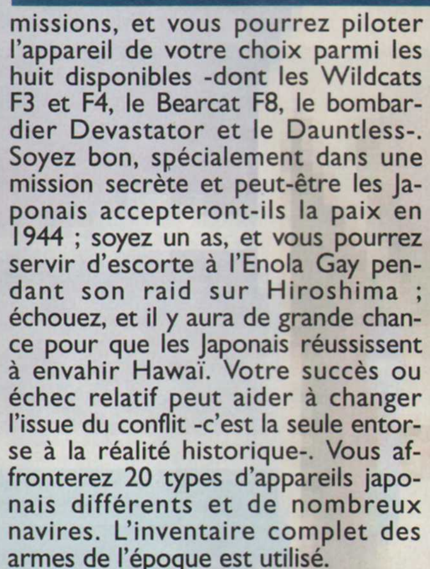


le Sopwith Camel, un Spad XIII et un SE 5A, ainsi qu'un Triplan Fokker DR1 lors d'une mission secrète. En face, les ennemis se défendront à bord de vingt types d'appareils différents, dont les fameux Fokker D7 et D8. Les combats peuvent impliquer jusqu'à huit appareils en tout -quatre dans chaque camp-.
Le succès ou l'échec d'une mission déterminera les paramètres de la suivante : le nombre d'ennemis à affronter, le choix d'appareils à piloter, etc. Dès que les Etats-Unis entrent en guerre, vous pourrez être transféré dans une unité américaine. Et il y aura également une rencontre avec une charmante espionne allemande. Il y a, bien sûr, d'autres personnages, votre commandant, un sergent, un mécanicien et évidemment un pilote rival. Grandes innovations par rapport à Strike Commander, le tableau de bord dans Warbirds est entièrement fonctionnel -et complètement authentique-, et un "magnétoscope" est également disponible. Enfin, on va pouvoir revoir une mission sous toutes les coutures, et admirer les magnifiques paysages... La bande son a également été soignée, très "cinématographique".

PACIFIC STRIKE

STANDARDS : PC • PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1994



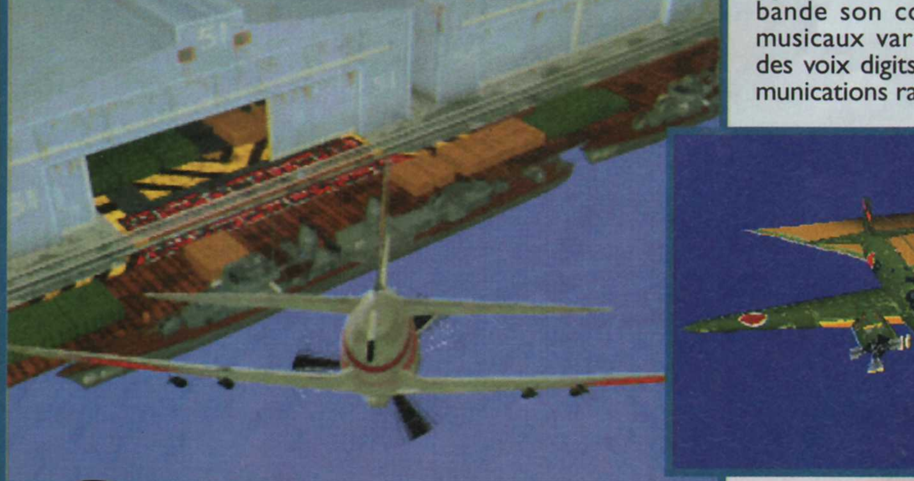




Le deuxième simulateur créé à partir du ReelSpace -conçu, rappelons-le, pour Strike Commander-, se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale, dans le Pacifique. Pacific Strike a été conçu pour séduire aussi bien les fans des simulateurs traditionnels, en terme de détails et de précision historique, que les autres joueurs. Le scénario débute avec le bombardement de Pearl Harbour. Vous tenez le rôle d'un pilote qui vient d'être assigné sur l'île. Les missions démarrent directement dans le ciel -c'est historiquement exact, quelques avions américains ayant réussi à décoller malgré le carnage-. De là, le scénario suit une structure de campagne -dix campagnes de quatre missions- couvrant la plupart des grandes batailles. Abattez les appareils ennemis et vous monterez en grade et gagnerez en responsabilités. Vous serez ainsi de plus en plus impliqué dans l'élaboration stratégique et l'allocation des ressources des missions, et vous pourrez piloter l'appareil de votre choix parmi les huit disponibles -dont les Wildcats F3 et F4, le Bearcat F8, le bombardier Devastator et le Dauntless-. Soyez bon, spécialement dans une mission secrète et peut-être les Japonais accepteront-ils la paix en 1944 ; soyez un as, et vous pourrez servir d'escorte à l'Enola Gay pendant son raid sur Hiroshima ; échouez, et il y aura de grande chance pour que les Japonais réussissent à envahir Hawaï. Votre succès ou échec relatif peut aider à changer l'issue du conflit -c'est la seule entorse à la réalité historique-. Vous affronterez 20 types d'appareils japonais différents et de nombreux navires. L'inventaire complet des armes de l'époque est utilisé.

Tous les appareils sont authentiques et suivent des modèles de vol réalistes. Les cockpits sont entièrement opérationnels. L'équipe de développement composée de quatre programmeurs et quatre graphistes, "chapeautée" par Eric Hyman, travaille sur Pacific Strike depuis janvier 1993. Ce sont tous des fans de simulateurs de vol, qui ont essayé de créer le genre de jeu auquel ils aimeraient jouer. Le moteur du développement utilisé est une version améliorée de celui de Strike Commander, permettant d'impliquer jusqu'à douze appareils dans un dogfight sans ralentissement majeur. La bande son comprend des thèmes musicaux variant selon l'action, et des voix digits pour toutes les communications radio.





STRIKE COMMANDER CD

STANDARDS : PC • PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

Quelques news avant le test, histoire de faire baver. La version CD de Strike Commander risque de faire autant de malheur que la version floppy. Elle comprend toutes les missions de Strike, mais également du datadisk, Tactical Operation, disponible depuis peu. L'introduction a été modifiée -ça reste la surprise-, et le jeu est entièrement parlé. Les voix digits du Speech Pack initial sont évidemment incluses, mais de nombreux dialogues supplémentaires ont également été enregistrés. De même, la bande originale MIDI et les effets sonores ont été enrichis.

Mais surtout, surtout, c'est en haute-résolution !

WING COMMANDER 3
THE HEART OF TIGER

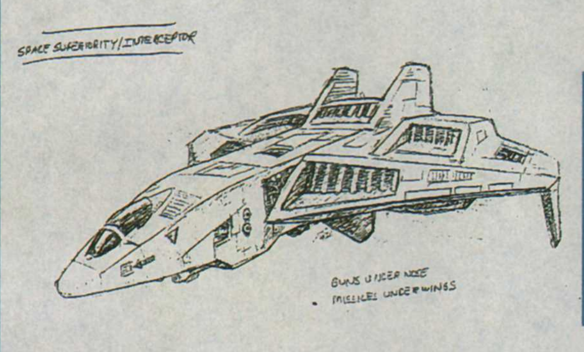
STANDARDS : PC • PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 94

Bon, le projet n'en est qu'à ses tous débuts, mais on ne pouvait pas faire un dossier Origin sans vous parler de Wing 3. La bave aux coins des lèvres, on est bien placé pour savoir ce que c'est, on arrive à peine à essuyer la nôtre. On sait juste que ce sera comme Strike CD, c'est-à-dire en Super-VGA et que c'est prévu pour l'été prochain. On vous montre tout ce qu'on possède sur le sujet, trois crayonnés... En attendant, repassez-vous donc Wing Commander 2, histoire de ne pas perdre la main. L'été sera chaud !



LE CREATEUR DE WING COMMANDER

Chris Roberts a rejoint Origin en 1987 où il a créé Times of Lore, Bad Blood avant de connaître la fulgurante explosion de Wing Commander. C'était le premier jeu à exploiter vraiment les capacités du PC et à utiliser des séquences cinématiques dans un jeu d'action. Chris est actuellement directeur des Nouvelles Technologies où il s'emploie à garder Origin à la pointe des techniques. Néanmoins, il continue, chaque année, à produire/diriger un ou deux produits majeurs.







ULTIMA VIII, PAGAN

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

L'équipe d'Ultima VII réitère avec ce "huit épisodes" de la série de jeux de rôles la plus vendue. Elle a passé six mois en recherche et développement pour réécrire tous les outils et utilitaires de programmation. Les outils d'édition ont, en fait, été créés dans le jeu, et il a été possible à plusieurs personnes de travailler sur la même séquence simultanément, par réseau. Tous les objets animés et les personnages ont d'abord été conçus sous 3D Studio puis "rodés" pour exécuter tout le répertoire de mouvements. L'Avatar, par exemple, est très fluide et peut se déplacer dans huit directions différentes, il peut également courir, se baisser, sauter, et même perdre son équilibre avant de tomber. Les autres objets animés disposent de réactions physiques plus réalistes : si un objet est lancé, il





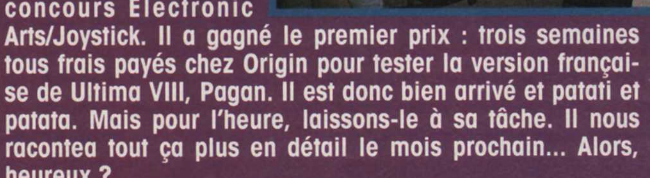


effectuera une trajectoire en arc au lieu de se diriger simplement en ligne droite. Pendant les dialogues, les personnages continuent à être actifs. La vue en 3D isométrique du jeu présente d'énormes sprites -deux fois plus grands que d'habitude !-. Le scénario suit exactement la fin d'Ultima VII. Le Gardien vous a attiré dans son univers, Pagan. Vous êtes complètement seul, perdu et désorienté. Il n'y aura ni compagnon, ni allié pour vous aider, même si parfois vous rencontrez des "autochtones" qui vous guideront dans votre quête. Presque tout le monde, sur Pagan, croit en l'un des quatre Titans. Le Gardien règne en maître absolu, et il a placé les Titans les plus puissants aux quatre coins de Pagan pour protéger son empire. Afin d'affronter et de détruire le Gardien, vous devrez apprendre, comprendre et maîtriser les facultés magiques de ces Titans. Pour comprendre les dieux, l'Avatar doit apprendre à combattre les démons, les trolls, les zombies et les squelettes à la manière des prêtres. Une autre innovation technique utilisée par Origin pour Ultima VIII, concerne la bande son. Auparavant, il n'était possible de faire jouer qu'une seule piste de sons digits à la fois. Maintenant, on entendra jusqu'à quatre pistes ; un Titan peut, par exemple, parler "par dessus" le souffle du vent avec son thème musical en arrière-plan. Même si l'interface reste familière à quiconque a déjà joué à Ultima, elle a subi quelques petites modifications qui améliorent le confort. La durée de vie d'Ultima VIII a été réduite de 100 à 25 heures pour séduire plus de joueurs. Le jeu y a gagné sur le plan des graphismes et de la bande son. Le déroulement du scénario est plus sophistiqué, plus théâtral, avec plein d'événements se déroulant à l'écran simultanément. Un plus grand soin a été apporté aux détails et surtout, Pagan comporte deux fois plus de graphismes qu'Ultima VII. Et ça reste un grand jeu, occupant 30 Mo de disque dur, comprenant les effets sonores digitalisés et tous les dialogues du Gardien et de ses quatre Titans. Un Speech Pack de 9 Mo fournira un dialogue d'environ 10 minutes supplémentaires de voix pour les autres personnages.



CET HOMME EST UN SACRÉ VEINARD!



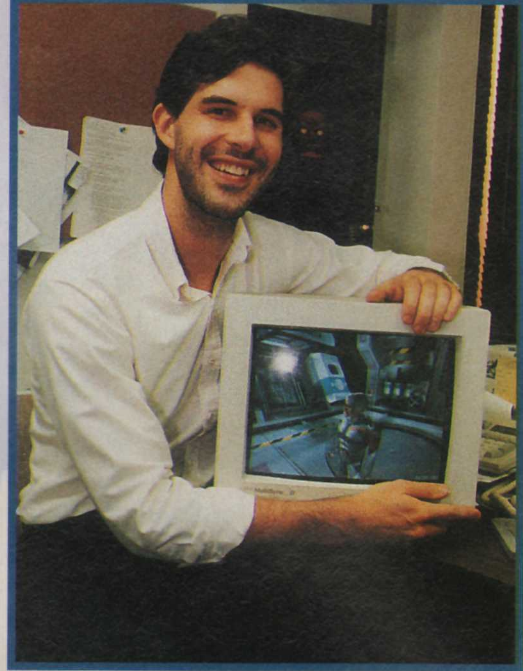


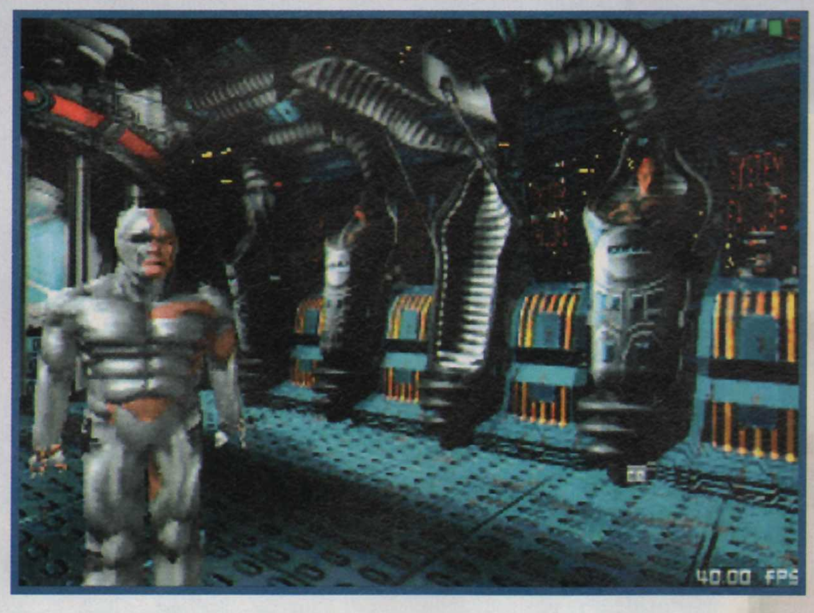
Ben oui, Jean Pierre Demessant est un sacré veinard. C'est lui le grand gagnant de du concours Electronic Arts/Joystick. Il a gagné le premier prix : trois semaines tous frais payés chez Origin pour tester la version française de Ultima VIII, Pagan. Il est donc bien arrivé et patati et patata. Mais pour l'heure, laissons-le à sa tâche. Il nous racontea tout ça plus en détail le mois prochain... Alors, heureux ?

INTERACTIVE MOVIE 1, BIOFORGE

STANDARDS : PC • PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : NON COMMUNIQUÉE

Ken Demarest, Chef du Projet BioForge











BioForge marque l'entrée d'Origin dans le domaine des films interactifs. Si la plûpart des éditeurs estiment que les produits interactifs ne peuvent être viables que s'ils sont basés sur la vidéo, Richard Garriott et ses associés ne partagent pas cette conception. BioForge (Interactive Movie 1) se présente comme le précurseur en matière de nouvelles techniques et technologies. L'équipe a passé de nombreuses heures à expérimenter et à écrire de nouveaux outils de développement. Dès que ces techniques seront maîtrisées, elle portera ses efforts sur l'aspect "scénario" d'Interactive Movie 2. Le scénario d'IM1 commence quand le héros, lors de l'exploration d'une lune "alienne", est capturé par les Mondites. Le jeu démarre quand il se réveille dans une cellule pleine de cachots, gardée par un "nurse-bot", un androïde-infirmier, qui peut le "désactiver" en lui injectant un anesthésiant. A son grand désarroi, il découvre qu'il a subi, à son insu, de nombreuses opérations chirurgicales qui ont remplacé certaines parties de son anatomie par des implants mécaniques. Qui plus est, ses souvenirs ont été effacés. Il tentera évidemment de s'échapper pour retrouver son identité, de découvrir le pourquoi du comment et de contrer ses agresseurs. Le premier obstacle à surmonter sera le très hostile "nurse-bot". Mais grâce aux implants dont notre ami a été doté, il se découvre des pouvoirs extraordinaires et de nouvelles compétences. L'univers où évolue le héros a été entièrement créé en 3D Studio. Toute l'action se déroule en temps réel. De nouvelles techniques d'animation, notamment pour le personnage principal, ont été expérimentées. L'"acteur" a été créé synthétiquement sous 3D Studio, à partir d'un modèle en fil de fer. Un squelette a été introduit dans ce modèle et les surfaces polygonales constituant la peau ont été liées au squelette par des points de référence. En animant le squelette, le corps entier s'anime. Même si cette méthode s'est révélée très efficace, l'équipe espère obtenir des mouvements encore plus fluides, grâce à l'utilisation d'une combinaison sensitive que porterait une "vraie personne". En enregistrant les mouvements de cette dernière, il sera possible de programmer une gamme plus précise d'instructions pour l'acteur.

JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !



KETHER

SUR
CD-INTERACTIF
PHILIPS





CD-i L'HYPER-AVENTURE

Cinq temples au coeur de l'espace-temps, les labyrinthes les plus tortueux, les monstres les plus redoutables, Kether est le plus grand jeu d'aventure jamais créé sur CD-I. Vous êtes un Maître ? Jouez CD-I!



CD-i L'HYPER-ACTION

Piquez sur des cités oubliées, foncez dans des tunnels infernaux, jouez-vous des vaisseaux ennemis qui se ruent à votre rencontre, survivez à des pluies de météorites, Kether est aussi un jeu d'action pure et dure. Vous êtes un Homme ? Jouez CD-I !

CD-INTERACTIF PHILIPS CD-i

L'HYPER-PUISSANCE

Jamais un jeu d'aventure n'a été aussi loin sur CD-Interactif. Bande-son fabuleuse, voix digitalisées, graphismes parfaits, action trépidante, suspense insoutenable, Kether est digne des plus grands Space Opera. Avec une seule différence : cette fois, c'est VOUS qui êtes aux commandes !
VOUS ÊTES UN HYPER-JOUEUR ? JOUEZ CD-I !



CD-i L'HYPER-GRAPHISME

Images de synthèse, véritables acteurs, décors hallucinants, 3D omniprésente, effets spéciaux inouïs, Kether est le premier vrai film interactif. Avec le CD-I, plongez au coeur de la réalité virtuelle ! Vous aimez les sensations fortes ? Jouez CD-I !

KETHER

SUR CD-INTERACTIF PHILIPS

VOUS ÊTES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

KID MEDIA



PHILIPS

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE



EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



NEW

ULTIMA 8
Après Serpent Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 : graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant. Absolument unique !

MICROMANIA



NEW

IN EXTREMIS
Une superbe réalisation par Delphine/ Blue Sphère ! Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !



NEW

TERMINATOR RAMPAGE
Un mix de Ultima Underworld et de Wolfenstein 3 D. Vous incarnez un soldat qui doit détruire tous les robots présents dans les 32 niveaux des usines Cyberdine.



NEW

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Il fait un malheur sur console , il le fallait sur votre PC. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video !



CD ROM

REBEL ASSAULT
Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC ! Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.



CD ROM

POLICE QUEST 4
Dans ce 4 ème volet digne des épisodes précédents, vous devez arrêter un criminel laché dans la ville qui menace votre coéquipier. Une enquête réalisée en images digitalisées de toute beauté.



NEW

INDY CAR RACER
Le summum de la simulation de course F1. Grand Prix de Microprose semblait être le Top ! Eh bien il faut réviser son jugement ! Une nouvelle simulation de course est née!



NEW

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation parfaite, où vous pourrez skier, glisser, shlusser, sauter ... enfin participer à 10 épreuves de cette compétition fabuleuse !



NEW

SAM & MAX
Un jeu d'aventure bourré d'humour au look bande dessinée (puisque adapté d'une bande dessinée). Un interface facile d'utilisation avec des icônes. Le dernier Lucas Art à ne pas rater !



NEW

SUBWAR 2050
Vous pilotez un sous marin de combat dernier cri et défendez des zones d'exploitation minière vitales. Une réalisation Microprose.



NEW

DOOM
Un jeu à la rapidité et à la souplesse impressionnantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis !



NEW

SIM CITY 2000
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



NEW

TFX
Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions : F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions. Un simulateur de vol superbe et trés réaliste programmé par Océan.



NEW

GENESIA
Une superbe simulation de l'éditeur Microïds. Développez et faîtes prospérer une terre, un peuple, en exploitant tous les paramètres à votre disposition.



299F

Gravis PC noire

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

199F

Gamepad PC Gravis

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Apocalypse	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Canon Fodder	Second Samourai
Cool Spot	Simon the Sorcerer
Cyberpunk	Startrek 25th Ann.
Darkmere	Street Fighter 1 + 2
F1	Ultimate Pinball
F117 A Nighthawk	Uridium 2
Gobblins 3	Winter Olympics
Innocent	Wiz and liz
Jurassic Park	Wonderdog
K240	Zool 2

TOP 20 ST/AMIGA

Elite 2 Frontier	289/289F
Genesia	ND/349F
Hired Guns	ND/329F
Syndicate	ND/249F
O.M. Football	ND/249F
Space Hulk	ND/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Body Blows	ND/199F
Patrician	299/299F
Dreamlands	ND/289F
Alien Breed 2	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Goal	ND/249F
Alien 3	Nd/249F
Civilization	275/299F
Dune 2	ND/299F
F17 Challenge	ND/129F
Project X	ND/125F
Sensible Soccer 2	225/225F
Overdrive	ND/249F

MANETTES

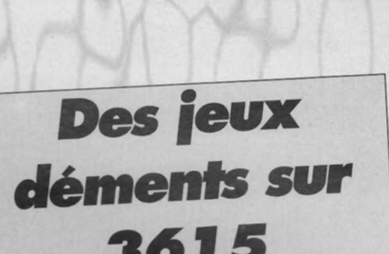
Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149F

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions




Des jeux déments sur 3615 MICROMANIA



Les Magasins de Rosny et des Champs-Elysées sont agrandis !



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 sauf le 25 décembre



MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



MICROMANIA LILLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
Ouvert les dimanches 5, 12 et 19 décembre

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA
Apple Macintosh



SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000. Sortie courant janvier.

LEGEND OF KYRANDIA



Un classique de Sierra pour votre Mac. Vous êtes l'héritier d'un royaume que le sinistre Bradon vous a dérobé. Vous devrez tenter de regagner votre héritage.

LE TOP 10 MICROMANIA

Break Line	275 F
Chuck Yeager Air Combat	399 F
Indy 4	399 F
Legend of Kyrandia	349 F
Eight Ball de Luxe	299 F
Red Baron	299 F
Civilisation	349 F
Prince Of Persia	349 F
A TRain	369 F
Carrier at War	349 F

LES MANETTES

Gravis Mouse Stick	649 F
Gravis Gamepad	389 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J 19 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

PREVIEWS

BLOODNET

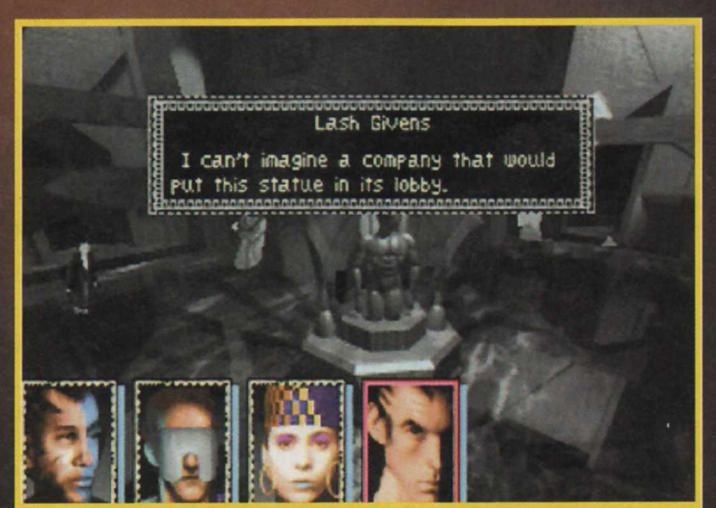
MICROPROSE • CD ROM PC/PC • JANVIER 94

Ah, ça faisait longtemps que les jeux d'aventure/rôles n'avaient pas bénéficié d'un thème aussi intéressant et novateur. Certes, ce n'est pas ni la première, ni certainement la dernière fois qu'on parlera du Cyberpunk. Après une mission effectuée à la solde de Melissa Van Helsing, une charmante jeune femme qui se révèle appartenir à un gang de vampires sanguinaires, notre héros Ransom Strak se fait mordre... Le voilà donc ravagé par cette malédiction quasi-génétique qui va le transformer, malgré lui, en une créature démoniaque. Heureusement, dans cet univers futuriste, les implants cybernétiques sont habituels, et Ransom va réussir à maîtriser ses insticnts meurtriers, grâce à un implant neuronal. Evidemment, il devra retrouver trace de ses agresseurs, sans succomber lui-même à la tentation, en explorant à la fois un New York futuriste et la Matrice, le réseau d'informations qui a tissé sa toile à travers le monde. Car qui contrôle les informations, contrôle le monde... Bon, on va s'arrêter là, histoire de faire durer le suspense, et laisser les surprises faire leur effet. Bien que ce soit principalement un jeu de rôles - les personnages ont des caractéristiques, il y a de vraies phases de combats stratégiques, etc.-, visuellement, Bloodnet a tout l'air d'un banal jeu d'aventure graphique à la Sierra. Si les sprites des personnages restent très classiques, les décors dans lesquels ils évoluent sont tout simplement à tomber par terre. Réalisés en 3D rendering, les endroits visités sont tous plus beaux les uns que les autres. L'interface utilisée est d'une simplicité triviale, et comporte une option permettant d'entrer dans la fameuse Matrice. Là, tout change, on se retrouve dans un univers bizarroïde, avec des créatures bizarres, des personnages bizarres... bref, tout plein de choses bizarres et surtout indescriptibles. L'ambiance sonore, quant à elle, est très correcte et plonge dans l'ambiance glauque du jeu. Ben dis donc, ça a l'air très alléchant tout ça, espérons que ce sera à la hauteur de nos attentes.

CALOR





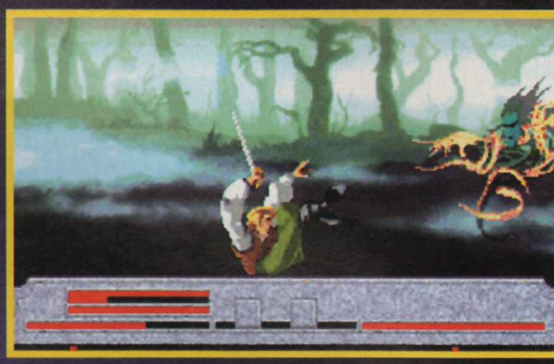


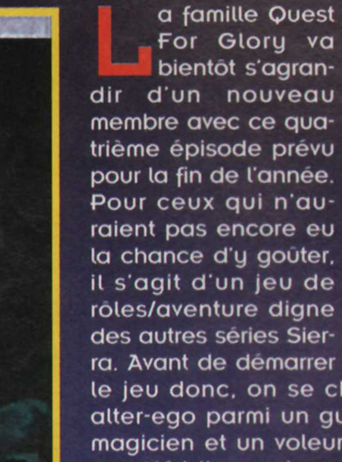


QUEST FOR GLORY IV
SHADOWS OF DARKNESS

SIERRA • PC • FIN NOVEMBRE 93

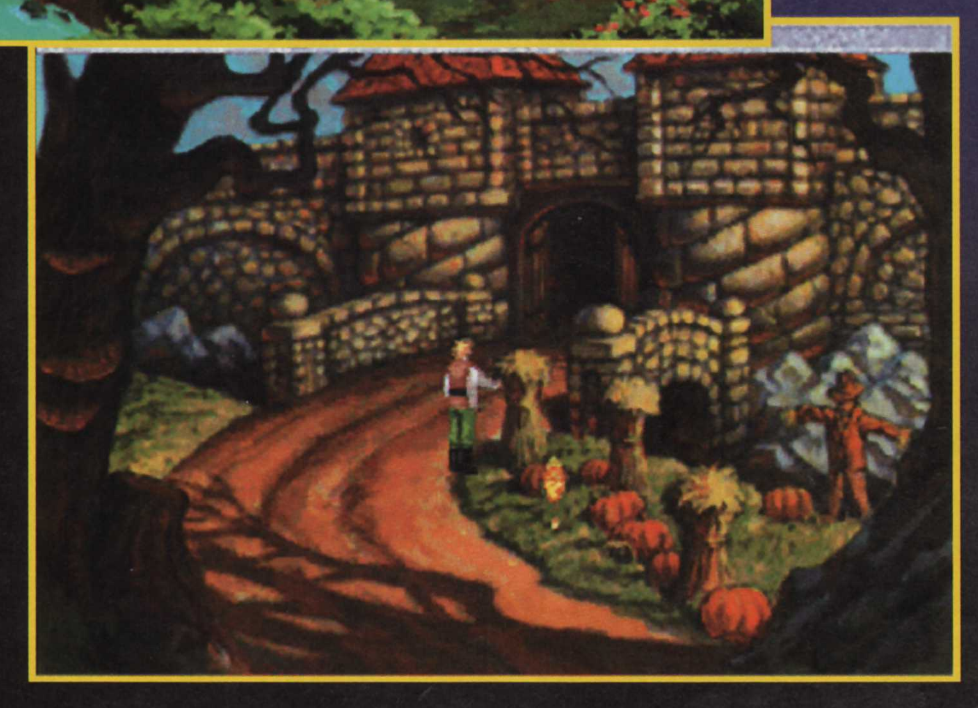






La famille Quest For Glory va bientôt s'agrandir d'un nouveau membre avec ce quatrième épisode prévu pour la fin de l'année. Pour ceux qui n'auraient pas encore eu la chance d'y goûter, il s'agit d'un jeu de rôles/aventure digne des autres séries Sierra. Avant de démarrer le jeu donc, on se choisit son alter-ego parmi un guerrier, un magicien et un voleur, dont les caractéristiques changent, forcément. De même, le déroulement de l'histoire est différent selon le perso choisi -pour ceux qui n'auraient pas capté, on peu dons rejouer plusieurs fois-. Je rassure au passage les habitués: oui, vous pourrez ré-utiliser votre ancienne perso. Et vous en aurez bien besoin puisque Shadows of Darkness se déroule en Transylvanie... Et qui dit Transylvanie, veut dire obligatoirement, vampires, loup-garous, spectres, etc. Vous devrez pénétrer dans une sombre caverne à la recherche d'un savant fou. Du grand frisson en prévision donc. Pour parer ces dangereuses et macabres rencontres, un nouveau système de combat a été mis au point. En effet, quand on croise un monstre, il faut vraiment se battre dans une phase d'arcade. Le personnage se dirige ainsi à la souris, peut effectuer des acrobaties pour éviter les coups, peut manier l'épée ou lancer des sorts, etc. Pour ceux que cette phase n'intéresserait carrément pas, le menu configuration comprend une option pour en diminuer la difficulté. Contrairement aux autres jeux Sierra, QFG comprend de nombreux "jeux dans le jeux" mais également de vrais dialogues avec les perso rencontrés. Evidemment, on a droit à la magie, aux points de vie, etc. bref, comme un vrai jeu de rôles. Du point de vue de la réalisation, Sierra ne faillit pas à sa réputation. Les graphismes sont, comme d'habitude, splendides. les écrans sont très travaillés, avec des effets d'ombre et de lumière à tomber. L'animation du personnage a été grandement améliorée, notamment dans les phases de combat. La technique du rotoscoping atteint désormais son summun tant les mouvements sont réalistes et fluides. La bande-son n'est pas non plus en reste et gageons qu'on tremblera en entendant les thèmes angoissants et les bruitages horribles. Bah dis donc, ce Noël s'annonce plutôt bien.

CALOR





VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ✆
☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
TERMINATOR 2029, GOBLINS 3
SECOND SAMURAI, WIZ'N'LIZ



CD - ROM

BATTLE OF TIME compil.	299
COMANCHE + mission 1	369
CYBER RACE	349
DAY of the TENTACLE vf	369
DRACULA UNLEASHED	349
DRACULA psygnosis	369
DUNE vf	349
GOLDEN 7 compilation	449
HISTORY LINE 1914-1918 vf	389
INCA 2 vf	389
IRON HELIX	369
JURASSIK PARK	329
KOSHAN CONSPIRACY vf	369
KYRANDIA vf	369
LABYRINTH OF TIME	369
LORD OF THE RING	369
LOST IN TIME	389
MEGARACE	389
MICROCOSM	369
QUEST AND FUN compil	299
REBEL ASSAULT	349
RETURN TO ZORK	369
STARTREK	369
STRIKE COMMANDER	369
TFX	389
TORNADO	389
WING commander 2 deluxe	349
WOLFPACK	389

ATARI & AMIGA

	ST	AM
3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
A 320 AMERICAN airport	329	329
ALIEN 3	ND	269
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
APOCALYPSE	ND	269
A-TRAIN vf	ND	289
B.A.T 2 vf	329	329
B 17 FLYING FORTRESS	289	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BODY BLOWS galactic	ND	269
BRUTAL SPORTS football	ND	289
CAMPAIGN 2	329	329
CANNON FODDER	279	279
CANTONA STRICKER	199	249
CARL LEWIS challenge	189	ND
CARLOS	269	269
CHAOS ENGINE	249	249
CHESS champion 2175	289	ND
CIVILIZATION	289	289
COHORT ROME 2 vf	319	319
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL WORLD	189	249
CURSE ENCHANTIA vf	ND	289
D-DAY vf	329	329
DARKMERE	289	289
DENIS	ND	249
DESERT STRIKE	ND	249
DOGFIGHT	289	289
DRACULA	ND	279
DUNE 2 vf	ND	289
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	279	220
ELFMANIA	ND	249
ELITE 2	289	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	289
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT INTRUDER	289	289
GENESIA	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GOAL	259	249
GOBLINS 3	279	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	189
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JURASSIK PARK	ND	239
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
LEGEND OF VALOUR	329	329
LEMMINGS 2	249	249
LOST VIKINGS	ND	249
MAGIC BOY	249	249
M1 TANK PLATOON vf	289	ND
MORTAL KOMBAT	ND	279
NICKY BOOM 2	220	249
NORTH & SOUTH	ND	289
OM SUPER FOOTBALL	239	239
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	269
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PINBALL FANTASIES	ND	249
PREMIER MANAGER 2	ND	249
PREMIERE	ND	220
RALLY	ND	279
REACH for the skies	289	289
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
ROME vf	ND	289
RYDER CUP	ND	249
SECOND SAMURAI	ND	279
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SILENT SERVICE 2	289	289
SIM EARTH vf	ND	289
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SLEEPWALKER 1 mo	189	249
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	279
STARDUST	ND	199
STREET FIGHTER 2 1m	220	220
SUPER CAULDRON	249	249
SUPERFROG	ND	220
SYNDICATE vf	ND	279
TERMINATOR 2	ND	279
T.F.X	ND	279
THE PATRICIAN vf	269	269
THEATRE OF DEATH	ND	279
TRANSARTICA vf	220	220
TRODDLERS	ND	220
TORNADO	ND	329
TURRICAN 3	ND	249
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WAR IN THE GULF	289	289
WIZ N LIZ	ND	269
WWF 2 super stars 1 mo	129	249
YO JOE	ND	220
ZOOL	249	249
ZOOL 2	ND	249

CD 32 AMIGA

BODY BLOWS galactic	269
CHAOS ENGINE	269
CAPTIVE 2	299
DEFENDER OF CROWN 2	269
DENIS	259
F17 CHALLENGE	149
GENESIS	269
JURASSIK PARK	269
LOTUS TURBO trilogy	269
MANCHESTER united	269
MICROCOSM	269
OM SUPER FOOTBALL	269
NIGEL MANSELL	269
PROJECT X	149
PINBALL FANTASIES	269
PINBALL ILLUSIONS	269
ROBOCOD	269
RYDER CUP	269
SENSIBLE SOCCER	269
SYNDICATE	269
TFX	299
TV SPORTS	269
UTOPIA 2	269
ZOOL 2	269

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS — realms /pirates /populous /megalomania / wonderland	369	369	289
MAITRES AVENTURE — maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth	289	289	329
FUN RADIO 2 — kick off 2/ speedball 2/ gp 500cc/ great courts 2/ golf	289	289	289
PLANETE AVENTURE 2 — monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)	339	339	289
STRATEGY MASTER — hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)	319	319	319
FUN RADIO 3 — battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)	359	359	289
GREATEST — lure temptress /jimmy snooker / dune (am,pc) shuttle (st)	319	319	319
KINGS ADVENTURE — fascination / bargon attack / gobliiins	299	299	ND
STRATEGIES — dominium / realms / operation stealth	299	299	ND
DREAM TEAM — wwf superstars / terminator 2 / the simpson's	249	189	249
SPACE LEGENDS — elite + / wing commander / megatraveler 1	ND	329	349
FOX COLLECTION VOL 2 — prehistorik / nicky boom / lemmings scen / risky woods	329	329	349
FUN RADIO 4 — superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER — silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	399
BATTLE OF TIME — battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
DREAMLANDS — transartica / ishar / storm master	289	289	329

PROMO

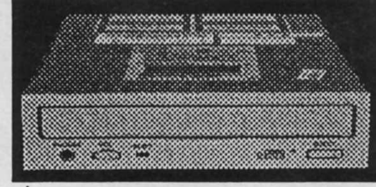
A-TRAIN vf	289
CIVILISATION vf	289
FIELDS OF GLORY vf	289
GENESIA	289
GOAL	289
GRAND PRIX F1	289
INDY CAR RACING	329
JURASSIK PARK	269
LANDS OF LORE vf	329
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	289
OM SUPER FOOTBALL	269
PIRATES GOLD	289
QUEST FOR GLORY 3 vf	289
RAILROAD TYCOON deluxe	289
RALLY	289
SEAL TEAM	289
SECRET MONKEY ISL 2 vf	289
STREET FIGHTER 2	189
STRIKE COMMANDER 4mo	289
SYNDICATE vf	289
TERMINATOR 2029 rampage	289

PC COMPATIBLES

3D CONSTRUCION kit 2	459
ACES OVER EUROPE vf	369
A320 AMERICAN airport	349
ALIEN BREED	279
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	329
ARENA	369
B 17 flying fortress	329
B.A.T 2 vf	329
BATTLE ISLE 93	259
BETRAYAL at krondor	349
BILLARD AMERICAIN	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BODY BLOWS	289
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	289
CAESAR vf	349
CAMPAIGN 2	349
CANTONA STRIKER	269
COHORT ROME 2 vf	349
COMANCHE + mission 1	369
COMANCHE mission 2	199
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	299
CURSE OF ENCHANTIA vf	329
CYBER RACE vf	349
D-DAY	349
DARKSUN	329
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	289
DRACULA	329
DUNE 2 vf	329
ECO QUEST	289
ELITE 2	349
ELVIRA 2 vf	349
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	369
F117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FIRE & ICE	269
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	429
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FOOT CONNECTION	289
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	329
GABRIEL KNIGHT	349
GLOBAL DOMINATION	369
GOBLIINS 3	329
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	349
HIRED GUNS	349
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	369
INCREDIBLE MACHINE vf	289
IN EXTREMIS	329
INDY 4 aventure vf	369
INNOCENT until caught	369
ISHAR 2 vf	289
JORDAN IN FLIGHT	289
KASPAROV GAMBIT	339
KING QUEST 6 vf	349
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY vf	349
LEGEND VALOUR vf	329
LEISURE SUIT LARRY VI	369
LEMMINGS 2	269
LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	220
LOST VIKINGS	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MICROPROSE GOLF	289
MIGHT & MAGIC 4 vf	289
NHL HOCKEY	299
NORTH & SOUTH	339
ONE STEP BEYOND	199
OSCAR	299
PATRIOT	329
PERFECT GENERAL vf	289
PINBALL DREAMS	289
POLICE QUEST IV	369
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER	369
QUEST FOR GLORY IV	369
REACH for the SKIES	329
RETURN of the PHANTOM	329
RETURN TO ZORK	349
REX NEBULAR	329
ROBINSON REQUIEM	289
ROME vf	289
SAM & MAX	369
SEA WOLF	369
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	329
SHADOW of the COMET vf	289
SHERLOCK HOLMES	289
SIMON THE SORCERER vf	369
SIM FARM	329
SPACE CRUSADE	289
SPACE HULK	289
SPACE QUEST 5 vf	289
SPEELCRAFT	289
STAR LORD	349
STARTREK judgement rides	369
STEEL EMPIRE	289
STRONGHOLD vf	289
STUNT ISLAND vf	349
SUBWAR 2050	369
SUPER CAULDRON	269
TASK FORCE 1942	349
TERMINATOR 2	329
THEATRE OF DEATH	349
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X	329
TORNADO vf	369
TRANSARTICA vf	249
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
ULTIMA VIII	349
V FOR VICTORY 4 svga	299
VEIL OF DARKNESS vf	289
WAR IN THE GULF	329
WING commander 2 vf +speak	329
WING commander academy	289
WEEN PROPHECY vf	289
WW2 battle south pacific	369
X-WING notice vf	369
X-WING SCENARIO	189
ZOOL	269

SOUND BLASTER

version 2 deluxe	650F
version PRO 2 deluxe	890F
version 16 ASP	1690F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1490F
lect double vitesse + 7th guest	2390F
pack DISCOVERY lect double vitesse + PRO 2 + 5 cd + enceintes	3190F



CD ROM int, double vitesse, 300K/s, 320 ms, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
5F90 piéce



extension
512K
ATARI STE
AMIGA
299F

✂

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM...
PRENOM...
ADRESSE...
....

TITRES... PRIX...........

VILLE...
CODE POSTAL...
TELEPHONE...

TOTAL...........

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200
☐ PC XT DD ☐ PC AT HD ☐ 5" 1/4 ☐ 3"1/2 ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No...
☐ CHEQUE

☐ NORMAL 18 F
☐ COLISSIMO 26 F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 74 F
TOTAL A PAYER

Signature Dated'expiration...



Dungeon Hack

SSI• PC• FIN NOVEMBRE









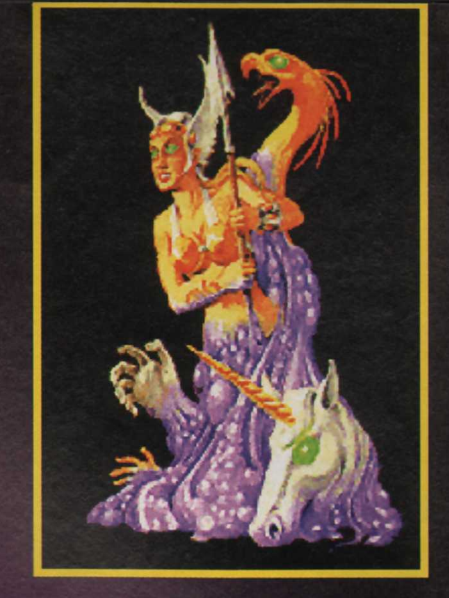
Ça a les décors des Beholder, ça a l'ambiance des Beholder, ça a l'air d'un Beholder, mais c'en n'est pas un. C'est "juste" Dungeon Hack, un jeu de rôle solo à la durée de vie illimitée -ou presque-. Comme dans tous les jeux AD&D, on commence par la création du personnage, avec classe, alignement, etc., puis on a le choix entre mode "facile", "normal", "difficile" ou "custom". Voilà le principal intérêt du programme. Le mode "custom" permet de régler tous les paramètres de la génération des donjons. Nombre de niveaux, de monstres, de murs invisibles, niveau des monstres, etc., bref tout ce qu'il faut. Ensuite, les donjons sont générés aléatoirement -tout en restant résolvables, c'est-à-dire que vous êtes toujours censé trouver les bonnes clés pour ne pas bloquer bêtement-. Et grâce à tous ces paramètres et à cette génération aléatoire, il n'y a pas moins de 4 milliards de possibilités. Non, vous ne rêvez pas, c'est vrai. Ce n'est, certes, pas "illimité", mais faudra quand même se lever tôt avant de tout voir. D'autant plus que les niveaux sont gigantesques, monstrueux même. Côté look, c'est un Beholder remanié. Rien n'a changé. La fiche de perso est la même, les décors sont les mêmes, les monstres, les sorts... On est en terrain connu, celui d'AD&D. L'interface, néanmoins, comporte une innovation notable : l'automapping. J'en connais qui vont faire la tronche, les "vieux de la vieilles", parce qu'ils aiment ça, dessiner sur du papier à petits carreaux, mais pour les autres, c'est un excellent moyen de pouvoir enfin se concentrer, se plonger dans l'ambiance. Je passe sur le scénario qui se résume à une phrase : vous êtes prisonnier d'un donjon dont il faut que vous vous échappiez. Comble de l'originalité, cette évasion se fera principalement à coups d'épée ou de sorts. Ben dis donc, ça c'est une trouvaille !... C'est donc essentiellement un jeu pour grosbills, puisqu'il y a même un tableau de stats résumant le nombre de créatures malfaisantes que l'on a exterminées, et un tableau des scores où apparaît le nombre de points d'expérience acquis. À part ça, graphiquement et auditivement, c'est, comme le reste, du Beholder. VGA 256, sons digits, musiques angoissantes... Personnellement, je demande à voir.

CALOR









ARCHON ULTRA

SSI • PC• FIN NOVEMBRE

Ce célébrissime jeu d'action sur Apple II est enfin remis au goût du jour. Résumons le principe, pour ceux que la référence laisse de marbre. Archon Ultra se déroule sur un plateau où se trouvent cinq cases spéciales que convoitent deux camps : les Blancs et les Noirs, ah ha ! Le look du jeu est très proche de celui de Battlechess, puisque les pièces représentent des personnages tout droit issus des mythes et légendes médiévaux-fantastiques : licornes, dragons, golems, magiciens, etc. De même, quand deux pièces se rencontrent,un affrontement sanglant a alors lieu devant vos yeux éblouis. Et là, on passe en mode "action", sur une vue en 3D. Dans Battlechess, l'issue des combats est connue d'avance parce qu'elle respecte les règles des échecs. Dans Archon Ultra, celle-ci dépend uniquement de vos manoeuvres effectuées au joystick ou au clavier. C'est la grande différence entre ces deux jeux. Une phase qu'apprécieront les amateurs de beat-em-up, puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, d'exterminer l'adversaire à coup de joystick. Sous des dehors stratégiques, Archon Ultra se révèle être un bon jeu de baston des familles. Pour ce remake, SSI a tenu à bien faire les choses. Les graphismes sont soignés, les animations étonnantes. Mais restons-en là pour l'instant, car on me dit que tout ça a été encore amélioré. La version qu'on a pu voir n'étant déjà pas mal du tout, on se demande ce que ça va donner.

CALOR









"Tu ne peux pas passer ton temps à tuer les gens."
"Pourquoi pas?"
T2
THE ARCADE GAME
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME "TERMINATOR 2"
MATT LAMPRELL NIKKI HEMMING DAVID MILLER WRITTEN BY DICK SHUNNARY EDITED BY MUSTAPHA SCALPEL
WARDROBE MAHATMA COAT ORIGINAL SCORE 205,500 GAGS JO KING HUGH MERR
BASED ON THE FILM "TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY" DIRECTOR JONNY WATSON
Acclaim
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Terminator, T2 Endoskeleton and depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V.
© 1992 Carolco Pictures International N.V. All rights reserved.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Il y a des
PAUL DOWLING SEAN BRENNAN MUSIC BY BEN
EXECUTIVE REPRODUCER HERO DAVISON EDITOR
BASED ON THE FILM
Acclaim
Acclaim is a registered trademark of
All rights reserved. Alien 3 © 1992.
Actuellement

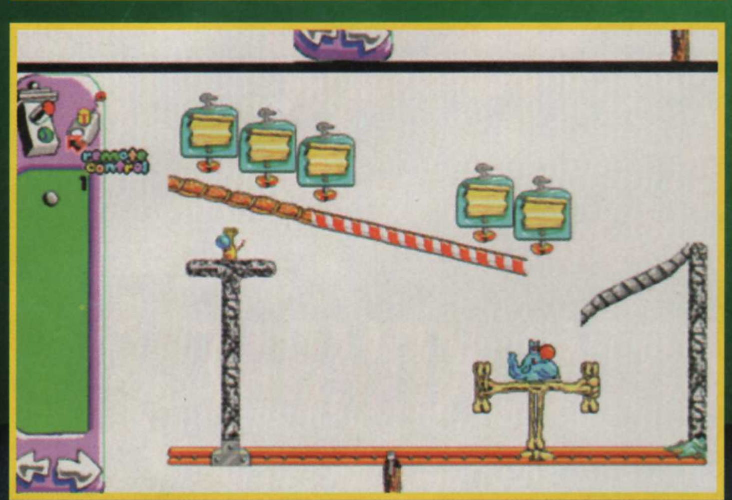


où rien ne va.
3
NT PRESENTS A PROBE PRODUCTION "ALIEN 3"
SCREENPLAY BY JOY PAD EXECUTIVE PRODUCER JOHN CARVER
IL MEDITOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LEN SCAPP
3" DIRECTED BY D. RECTOR
ertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Virgin
vos écrans Amiga
Ta vie ne tient plus qu'à un combat...
MORTAL KOMBAT
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME
LEE THAL HUGH JUPPERCUT DANIELLE WOODYATT PETER BALL SCREENPLAY BY ANNE NIHILATE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY D. CAPITATION EDITOR R. CADE-CONVERSION DIRECTOR PAUL MILES
Acclaim
MIDWAY
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
All rights reserved. Mortal Kombat is a trademark of and licensed from Midway Manufacturing Company.
© 1992 All rights reserved. Used by permission.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Virgin

PREVIEWS

Incredible Toons

DYNAMIX • PC • DECEMBRE 1993



Youpi ! Chtoiiing ! Weeeee ! Dynamix annonce la sortie prochaine de Incredible Toons. Comme son nom l'indique, ce jeu est la "suite" de Incredible Machine relooké Toons. Au cas où vous auriez manqué un épisode, Incredible Machine est un jeu de réflexion dans lequel il faut assembler des objets, afin de passer chaque tableau. Lorsque l'assemblage est parfait, on lance la mécanique, et c'est parti : le machin tombe sur le bidule qui fait rebondir le truc sur l'interrupteur, qui déclenche le ventilateur, qui pousse le ballon sur le pistolet, qui tire sur le tapis roulant qui... C'est génial ! Là, c'est pareil, mais en version dessin animé burlesque. Il faut, par exemple, faire évader des souris. A chaque fois, un nombre limité d'accessoires est utilisable. Dans cette version, les personnages, particulièrement bien animés, se livrent à des mimiques à se tordre de rire. De même, les objets, aux fonctions totalement surréalistes, sont animés comme dans un, euh... toon, justement. Des dragons crachent du feu sur des bouilloires, dont la vapeur pousse des ballons sur des souris qui tombent à côté d'éléphants, qui sautent au plafond de peur et qui... Bref, c'est drôle, malin et passionnant. En prime, la bande son, très toon, permet d'entendre de nombreuses musiques et bruitages amusants. Youpi !

MOULINEX

RABBIT

TTUS • PC / AMIGA • JANVIER 1994

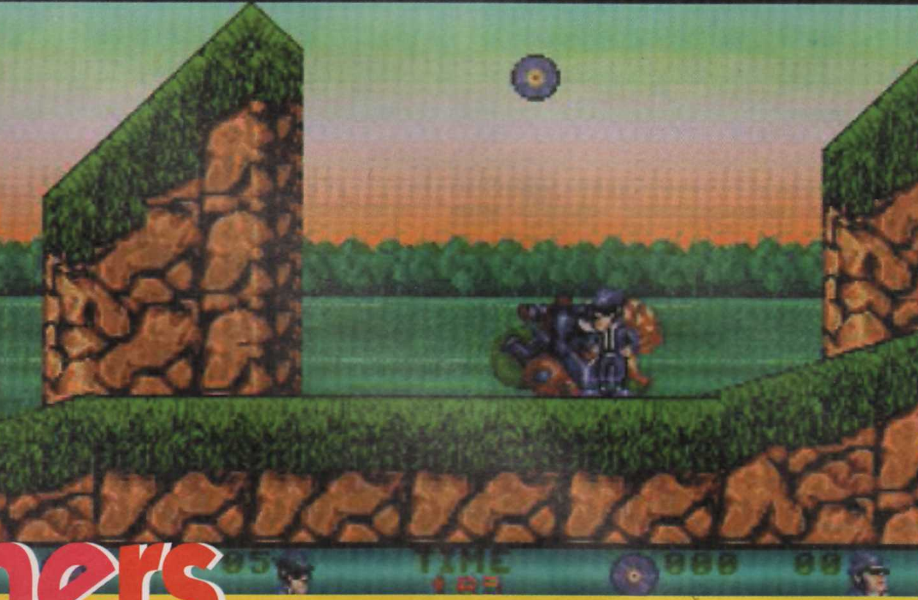


Titus se spécialise de plus en plus dans les jeux de plates-formes, avec ce titre mettant en scène des lapins (sans blague !). Les deux héros, Ogzy et Igzy (quand on joue à deux) doivent voyager à travers la prairie des anges, le désert de l'oubli, la mer brisée et le monde de glace, à la recherche d'une graine magique pour sauver leur village. Mais leur périple ne sera pas uniquement "géographique", mais également "historique" puisque, pour accomplir leur quête, ils devront voyager dans le temps. Evidemment, tous ces niveaux sont bourrés de monstres. Tout ça pour dire que bon, y'a du boulot, même si les bonus ne manquent pas sur le chemin (les Carottes et l'Eau, les Hi-Speed et Hi-Jump...). Comme Blues Brothers Juke-Box Aventure, Rabbit tournera en 50 images seconde, avec un scrolling différentiel sur Amiga, tandis que la version PC bénéficiera de graphismes 256 couleurs. Bon, faut voir...

CALOR

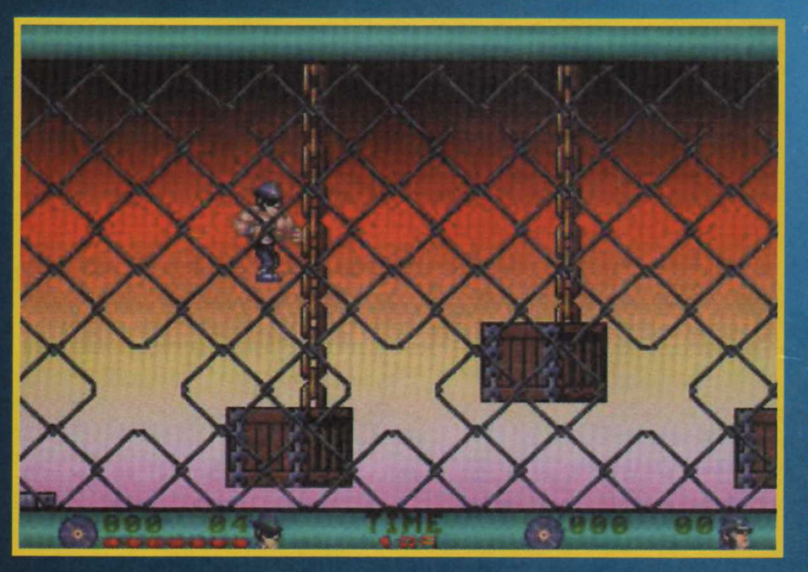






Blues Brothers
Juke-box adventure

TTUS • PC / AMIGA • JANVIER 1994



Avec le méga-succès de leur première aventure, il était inévitable que les frangins les plus rock fassent un come-back. Blues Brothers Juke-Box Adventure, déjà sorti sur console, s'annonce comme un futur hit dans les jeux de plates-formes. Et pour cause, puisqu'il est particulièrement beau. Comme dans le premier volet, vous dirigez soit Jake, le petit gros, soit Elwood, le grand mince, ou vice-et-versa. Il s'agit d'un jeu assez classique où les niveaux sont truffés de pièges et chargés de monstres. Les frérots ne disposent que d'une seule arme : des disques qu'ils balancent sur les ennemis. Et mieux vaut être préparé à en lancer beaucoup, car les ennemis sont particulièrement coriaces. Notamment, un dragon de style typiquement console -ben ouais, désolée-. De nombreux objets bonus jonchent le sol un peu partout : vitalité, 1-up, etc. mais surtout un gâteau dopé qui vous transforme en une sorte de Schwarzenegger des bacs à sable, au t-shirt déchiré sur des muscles saillants... Une sorte de Hulk avec des pouvoirs plus développés : on lance plus de disques à la fois, on saute plus haut, etc. Avec ses 35 niveaux très finement dessinés en 32 couleurs sur Amiga et 256 sur PC, et une animation particulièrement travaillée -surtout sur la version Amiga avec son scrolling différentiel et ses 50 images/seconde-, Blues Brothers Juke-Box Adventure a de fortes chances de plaire aux fans de jeux de plates-formes. Enfin, et ce n'est pas la moindre de ses qualités, il se joue à deux en simultané. J'imagine déjà les engueulades "ouais, qu'est-ce qu'tu fous ? C'est pas là qu'il fallait aller", "t'es nul, je me suis fait buter, t'aurais dû me couvrir"... Bref, de bien belles heures en perspective.

CALOR

LAMBORGHINI
American Challenge

TITUS • AMIGA • JANVIER 1994



D'après le titre, on se dit "tiens, un nouveau jeu !", mais dès le chargement du soft, on se rend compte qu'il ne s'agit que de Crazy Cars III. Les différences résident simplement dans la possibilité de jouer à deux en même temps, en mode "championnat" et en mode "versus", et une plus grande rapidité dans le mode "1 joueur". Le jeu conserve néanmoins tous ses atouts : jouabilité, rapidité, fluidité... Ben voilà, si vous avez loupé la sortie de Crazy Cars III, c'est une excellente occasion de rattraper votre erreur.

CALOR





Ce jeu de plates-formes, prévu pour décembre, a des caractéristiques fort attrayantes. Ce ne seront pas moins de 500 écrans de six types de graphismes différents, que vous pourrez traverser sur 45 niveaux, avec un scrolling parallaxe. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Mr Nutz Amiga n'a rien à voir - ou presque- avec celui de la version Super Nintendo sortie il y a peu. Ici, même s'il n'y a point de Yéti, le scénario frise quand même la loufoquerie foldingue. A cause d'une mauvaise récolte, les habitants d'une planète lointaine, des poules, n'ont plus rien à se mettre sous la dent (ah, ha) et se meurent doucement, mais sûrement.



MR NUTZ

OCEAN • AMIGA • DECEMBRE • PHOTOS AMIGA

Elles décident donc d'aller voir ailleurs ce qui s'y passe, et de vérifier s'il n'y a rien à manger sur d'autres planètes. A défaut de graines et autres céréales, elles sont même prêtes à dévorer tous les habitants qu'elles croiseront. Deux de nos charmants gallinacés, mais non moins carnivores, se sont donc retrouvées sur la Planète Cacahouète, où elles jouissent d'une existence paisible et oisive. Mais Mr Nutz, un mignon petit écureuil, parti prendre quelques vacances, est de retour chez son home sweet home. Il découvre avec horreur et désolation, que les poules se sont reproduites à vitesse vertigineuse -pire que des lapins-, et sont devenues particulièrement agressives et féroces. Notre ami va donc s'employer à rétablir l'ordre face à cette invasion. D'autant que les "monstres", dont l'échelle est respectée qu'ils soient plus ou moins près, pullulent à chaque niveau. Ben dis donc, il est pas sorti de l'auberge, le pauvre !

CALOR







AMIGA 500/600/1200...
PC & COMPATIBLES
THE BLUES BROTHERS
Jukebox Adventure
LOGICIEL GARANTIE A VIE EDITEUR TITUS
2 Joueurs SUPER Action!
"The Blues Brothers" est une marque déposée de Broadway video, Inc. et/ou NBC, Inc. © 1993 Titus - Titus et le logo Titus sont des marques déposées de Titus.
ACTION, ROCK'N'ROLL ET SUPER FUN... UN COCKTAIL EXPLOSIF...
• 2 joueurs simultanés
• 34 niveaux
• Remix des musiques originales des Blues Brothers
• 256 couleurs (PC) / 32 couleurs (Amiga)
• Animation "Console" en 50 images secondes (Amiga)
"THE BLUES BROTHERS" EXISTE AUSSI SUR SUPER NINTENDO & GAME BOY
TITUS
28 ter, avenue de Versailles



JEUX PETIT

LES JEUX QU'IL

JEUX A 99 FRANCS

Les jeux ST sont compatibles STE

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE-PC
FIRST SAMOURAI-PC
MEGALOMANIA-ST-PC
SPELLCRAFT-PC
DYNABLASTER-PC
NIGHTSHIFT-ST-AG-PC
GETTYSBURG-PC
SHADOWWORLDS-PC
AIR WARRIORS-PC (VGA)
JOE AND MAC-AG
THE KRISTAL-AG
SUPAPLEX-AG
DRAGON FLIGHT-AG
DINOWARS -AG
JAGUAR-AG
DOJODAN-AG
OTHELLO KILLER-AG
ZOMBI-AG
FERNANDEZ MUST DIE-AG

CONFLICT EUROPE-AG
TRIVIAL PURSUIT-AG
NOUVELLE GENERATION-AG
THUNDERJAWS-AG
RAMPART-AG
LES TORTUES NINJA 2-ST
DRAGON BREED-ST
ROBOZONE-ST-AG
ATOMIX-ST-AG
ATOMIC ROBOKID-ST
PARADROID 20-ST
RANX-ST-AG
BACK TO THE GOLDEN AGE-ST
THUNDERSTRIKE-ST
STUNRUNNER-ST
DD3-ST
HUNT FOR RED OCTOBER-AG

JEUX A 129 FRANCS

BAT 2-PC

UNREAL-PC

PC GAMES COLLECTION-PC

SPEAR OF DESTINY-PC

LOOM-PC



JEUX A 169 FRANCS

LES COMPILATIONS SUR ST AG PC

PLANETE AVENTURE :
LOOM,POPULOUS, EXPLORA 3, THE SECRET OF MONKEY ISLAND. ST AG

STRATEGY MASTERS :
MERCHANT COLONY, COHORT, POPULOUS, CHESSPLAYER 2150, SPIRIT OF EXCALIBUR. Sur ST et AG, HUNTER remplace MERCHANT COLONY et DEUTEROS remplace COHORT.

FANTASTIC WORLDS :
MEGALOMANIA, PIRATES, POPULOUS, WONDERLAND, REALMS.
Attention, MEGALOMANIA n'est disponible que sur les versions ST et AG.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER AVEC VOTRE REGLEMENT A UBI SOFT / O.P. JEUX A PETIT PRIX - 28 RUE ARMAND CARREL - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CP.. VILLE.......................................
PAYS...

SIGNATURE
(signature des parents pour les mineurs)

REGLEMENT A L'ORDRE D'UBI SOFT
CHEQUE BANCAIRE; CCP; MANDAT-LETTRE
Offre valable dans la limite des stocks

NOM DES JEUX COMMANDES

1.. FORMAT ....
PRIX ....
2 .... FORMAT ....
PRIX ....
3 .... FORMAT.........................
PRIX ....
4 .... FORMAT ....
PRIX ....
+ 15 FRANCS (PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE 15 FRANCS)

SOIT UN TOTAL T.T.C. DE ....

DOSSIER

Psygnosis

Depuis son rachat par Sony, Psygnosis redouble d'ardeur et multiplie les projets, après une année plutôt calme, pas moins de huit sont prévus pour incessamment sous peu. L'éditeur anglais va désormais intégrer beaucoup plus d'équipes en interne. Chouette, les Anglais vont débarquer !

CALOR/DEREK



Psygnosis intensifie ses activités depuis son rachat par Sony. Quelle activité débordante ! Le flegme britannique, sans doute !





BRIAN THE LION

STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : FEVRIER 94

Réalisé par Reflections, l'une des plus anciennes équipes travaillant avec Psygnosis, Brian the Lion est un croisement entre Sonic et Mario, le genre de jeux qui pullule sur consoles, mais qui était plutôt en reste sur Amiga. Certes, James Pond et Zool ont leur mot à dire, mais ils sont loin d'égaler les meilleurs jeux consoles, tout simplement parce qu'ils ont la "touche" Amiga. Chez Reflections, ils sont convaincus que l'on peut -qu'ils peuvent- faire mieux dans le domaine. Pour Brian the Lion, ils vont tenter de se rapprocher le plus possible de ce qui se fait, les doigts dans le nez, sur Super Nintendo : le Mode 7, soit la transformation du 2D en 3D à partir du hard, sans faire appel au microprocesseur. Même si l'Amiga est plus puissant que la Super Nintendo, il lui serait impossible de mettre en oeuvre ce Mode 7, tout en gérant les sprites, les musiques, etc. C'est ce fantastique défi que Reflections veut relever. Le scénario de Brian the Lion se résume à quelques lignes. Geezer, un horrible monstre, et son copain le ver de terre, veulent devenir beaux et ont pour cela volé le cristal, dans la Jungle de Brian. Le joueur tient le rôle de Brian, un lion, qui doit retrouver ce diamant au cours d'un périple rempli d'obstacles, d'énigmes et de monstres, sur plus de 45 niveaux. Comme dans la plupart des jeux de plates-formes, de nombreux niveaux cachés sont évidemment présents, ce que notre ami lion ne manquera pas de repérer. Brian dispose d'un rugissement spécial pour effrayer les autres créatures. La précision est de mise, puisque certains passages requièrent des sauts au pixel près. Le jeu est bourré d'humour, de séquences animées spéciales, mais surtout d'une excellente jouabilité. Avec une bonne vitesse d'animation époustouflante, combinée à un arrière-plan en scrolling parallaxe, Brian the Lion est paré, selon Psygnosis, pour devenir l'une des références du genre.



MICROCOSM 2

STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : FIN 94

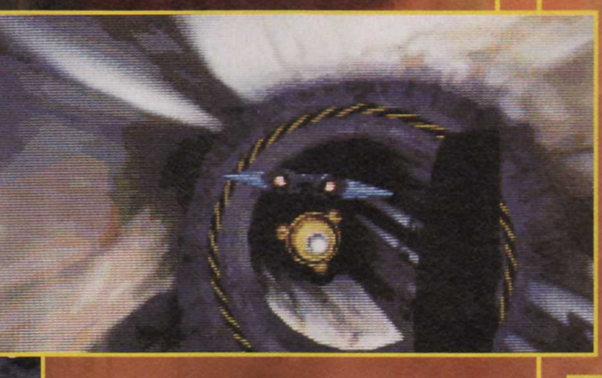


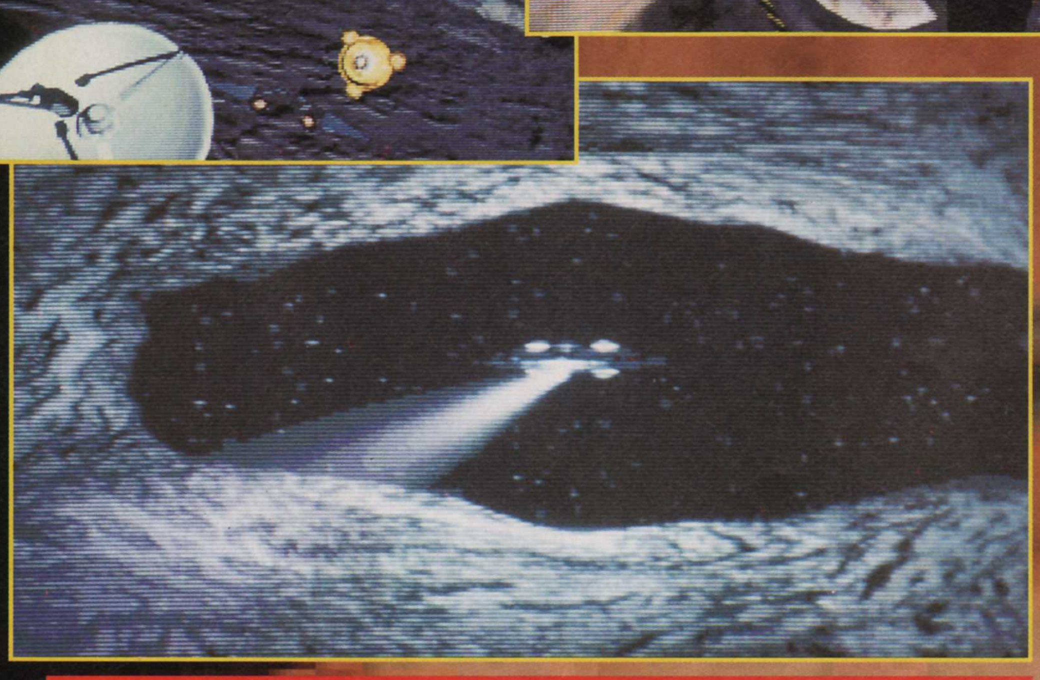
Russ Bartley, programmeur de Microcosm 2, est apparemment confiant. "Mais si, on va tenir les délais, pas d'problème, chez Psygno, y'a tout c'qu'il faut !".

Après le succès fracassant de Microcosm au Japon -on attend toujours en Europe-, Psygnosis ne pouvait pas ne pas nous pondre un deuxième volet. C'est fait, le projet est lancé. Tandis que le premier volet se passait dans un corps humain, ce deuxième épisode est composé de nombreuses séquences, dont une combinaison de Galaxian et de Space Invaders, où l'on doit tirer sur des astéroïdes. L'accent a, bien sûr, été mis sur la partie graphique, et les décors et les sprites ont été réalisés avec la Silicon Graphics, en 3D rendering. Mais patience, le projet n'en est, pour l'instant, qu'à ses débuts -seul le scénario de base a été esquissé-, et d'ici fin 94, date de sortie prévue, il reste à Psygnosis encore tant de choses à peaufiner !



Ayo Orimoloye, programmeur de Microcosm 2, est le gagnant du concours "Denivit" organisé chaque année par Psygno. L'entraînement a dû être épuisant.





PUGGSY

STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : JANVIER



Dans ce jeu de réflexion, on doit aider Puggsy à retrouver son vaisseau spatial, dérobé par les habitants d'une planète reculée. Et de l'aide, il en a bien besoin, ses possibilités d'action étant particulièrement limitées : il peut juste marcher, sauter et utiliser des objets. Cette dernière faculté est probablement la plus importante, puisque le seul moyen de passer les 56 niveaux est d'utiliser les objets qui s'y trouvent. Le tout étant de savoir quoi, comment et quand... Heureusement, chaque niveau dispose généralement de deux voies de sortie, l'une facile et l'autre difficile d'accès, et des coffres contenant des indices utiles. Après son grand succès sur Megadrive, Puggsy devrait faire un malheur sur Amiga.





PERIHELION

STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : JANVIER/FEVRIER 94

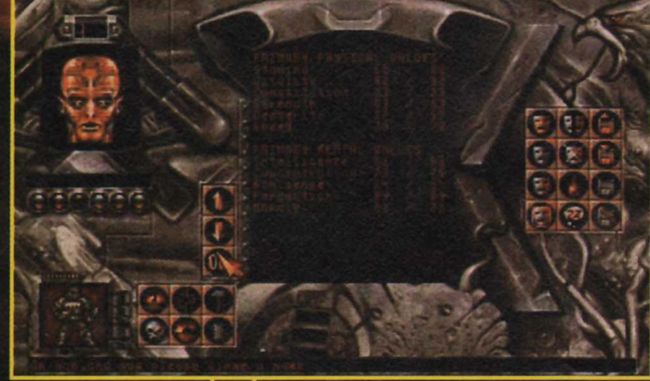


Psygnosis prépare également un jeu de rôles SF sur Amiga. Le thème, très cyberpunk, promet un scénario des plus alléchant. Le système de jeu est très réaliste, puisque toutes les caractéristiques des personnages, qu'elles soient principales ou secondaires, sont prises en compte par le soft. La "magie" fonctionne à coups de pouvoirs psioniques, et certains personnages sont améliorables par implants cybernétiques.



La réalisation semble tout à fait correcte, avec des graphismes soignés et une bande son digne de ce nom, comportant des voix digits. Mais le top, c'est qu'il existe un mode permettant de jouer en réseau jusqu'à six -l'équipe étant composée de six persos-. Le pied, non ?





WIZ'N LIZ

STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : JANVIER

Un nouveau genre de jeu de plates-formes est né. Le principe est particulièrement original. Le joueur dirige un magicien, Wiz, sur différents niveaux peuplés de lapins. En passant sur chaque lapin, divers bonus apparaissent, dont des lettres de l'alphabet. Notre magicien ne "finira" le niveau que s'il récolte toutes les lettres composant un mot défini - et différent selon le niveau-, et en sauvant tous les lapins. Tout ça en un temps limité, évidemment. En récoltant certains bonus, Wiz obtiendra des sorts divers et variés, qui lui faciliteront sa progression. Si à un joueur, c'est déjà rigolo, à deux c'est carrément fendard. L'écran est alors partagé en deux, et les deux joueurs se battront pour obtenir les lettres et finir le niveau avant l'autre.







Chris Petts, graphiste sur G2, s'est doté d'une superbe collection de chemises qu'il superpose pour cacher les taches qu'il fait en mangeant.



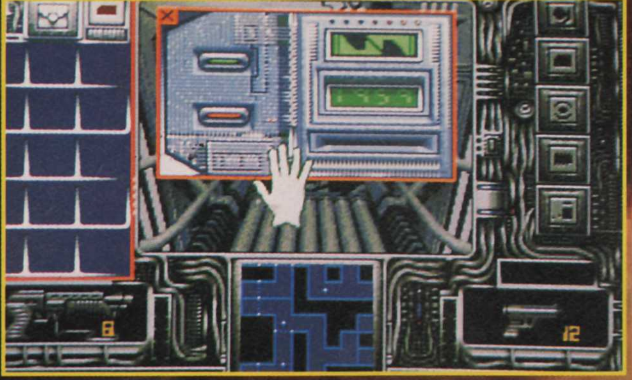
Guilo Zicchi, programmeur sur G2, a gardé les séquelles de sa période de hard-rockeux.

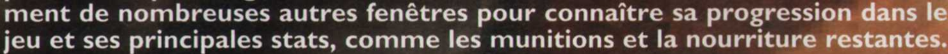


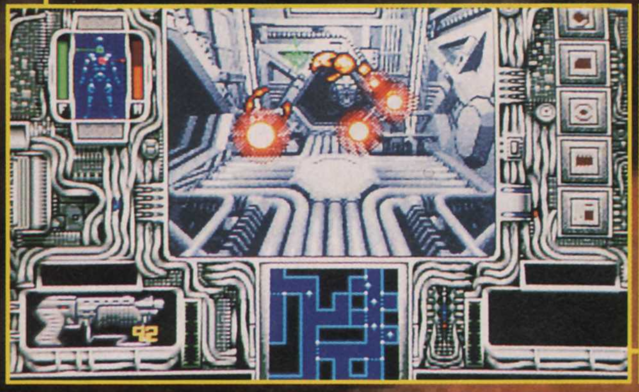
G2

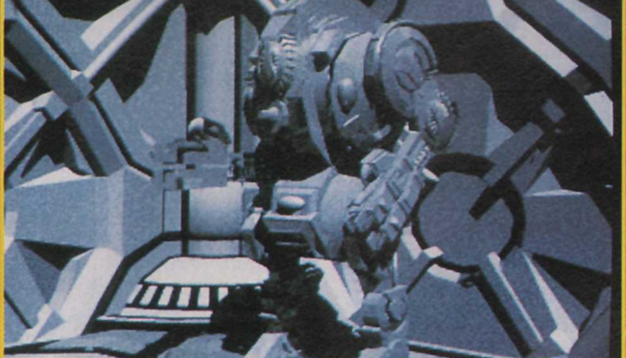
STANDARDS : AMIGA, PC
SORTIE PRÉVUE : FEVRIER 94

Ce jeu a été écrit par certains des programmeurs qui ont fait Krystal de Prism, il y a cinq ans. C'est un jeu d'exploration dans un vaisseau spatial rempli de méchants robots –grande originalité, s'il en est–. L'écran de jeu présente une vue subjective de l'action, avec un système d'auto–mapping visible à tout instant et un radar où sont signalés les droïds. Le thème futuriste présentera de nombreux défis aux joueurs. Pour se déplacer dans les couloirs, on doit trouver des "passes" spéciales pour ouvrir les portes, ramasser des munitions supplémentaires, mais surtout essayer de survivre parmi tous les méchants droïds qui pullulent dans la station. Alors que certains droïds sont simples à détruire –il suffit de leur rentrer dans le lard–, d'autres requièrent un certain sens tactique, ou des armes spéciales. En plus de l'écran de jeu principal, on dispose également de nombreuses autres fenêtres pour connaître sa progression dans le jeu et ses principales stats, comme les munitions et la nourriture restantes.







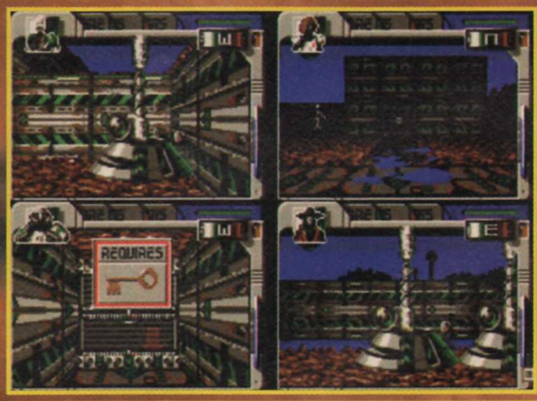


De nombreux objets comme l'oxygène, les armures, les bombes sont également disponibles. Le principal atout du jeu est sa vitesse d'exécution, malgré une fenêtre de visualisation d'une taille plutôt conséquente.

HIRED GUNS

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

Les possesseurs de PC vont bientôt pouvoir s'éclater avec ce jeu, qui avait fait craquer Seb lors du test sur Amiga. Enfin un jeu de rôles SF, où l'on peut jouer à quatre en même temps. Alors que la plupart des softs du genre présentent une vue subjective unique pour toute une équipe de personnages -ce qui est quand même relativement irréaliste-, Hired Guns innove, puisqu'il propose quatre vues correspondant à ce que chacun des quatre personnages voit. Si à quatre joueurs, c'est absolument génial, tout seul, il est difficile de diriger les persos en temps réel face aux multiples Aliens. Même si, graphiquement, la version est décevante par rapport aux capacités de la bécane, le concept et l'ambiance du jeu sont tels, qu'il est à peu près impossible de ne pas s'arracher.



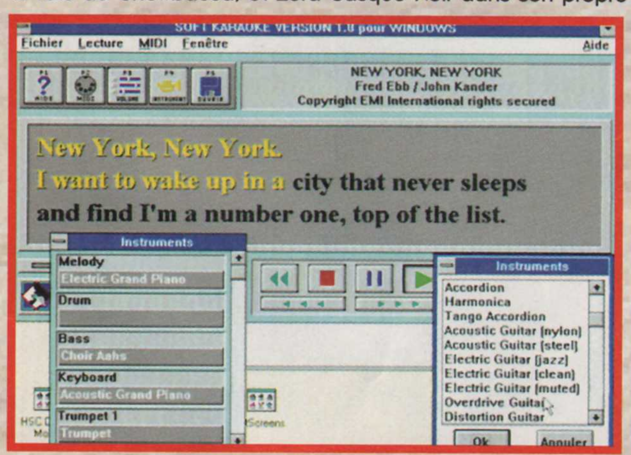




Guillemot se lance dans le karaoke !

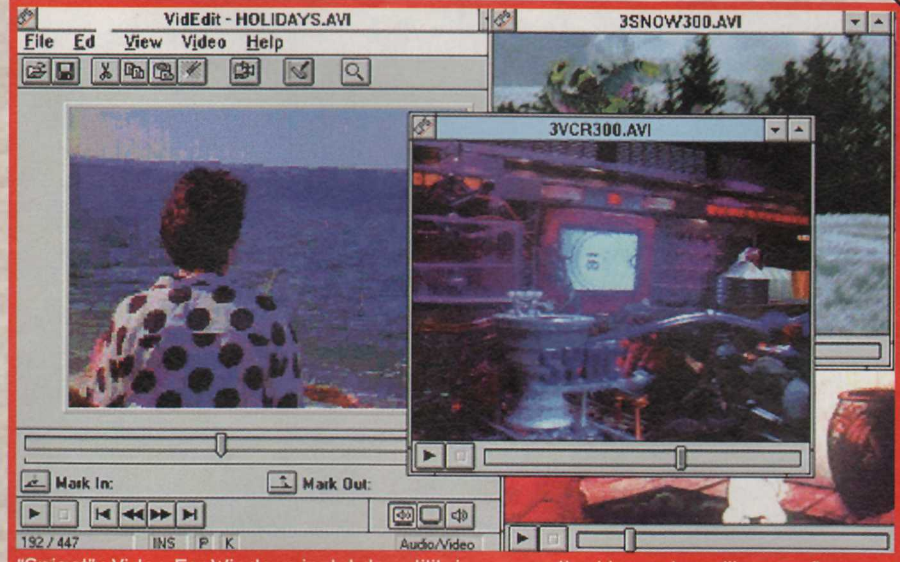


Après les "honorables" restos tong et le CD-I, la mode du karaoke envahit nos PC avec ce Soft Karaoke de Tune 1000 que nous propose Guillemot. Comment, vous ne savez pas ce que c'est que le karaoke ? Mais si, vous savez bien, c'est une chanson dont on affiche les paroles sur un écran, que tout le monde reprend en coeur... on en a même fait une émission, il fut un temps, sur France 2. Vous y êtes ? Le karaoke donc, débarque sur nos PC et même sous Windows. Vous allez donc pouvoir vous "câsssser la voa" avec une dizaine de chansons : des classiques comme New York, New York ou encore Singin' In the Rain, en passant par Walk On the Wild Side, et même des tubes frenchies comme Le Blues du Businessman ("J'aurais voulu être un artiste") ou Cash-City ("J'aurais voulu être bourré d'fric")... des tubes, vous dis-je ! Mais qu'il n'y ait pas de malentendu, personnellement, j'aime bien. A Joystick, on a d'ailleurs commencé un remake, non de "Star Wars" -ce qui aurait été d'une trivialité enfantine, surtout pour Claude dans le rôle de Chewbacca, et Lord Casque Noir dans son propre



rôle-, mais du Dorothée Rock n' Roll Show, le classique de la comédie musicale -ah ouais, ça, pour être drôle, c'était drôle-, qui est passé en exclu-lu-lu sur la "j'sais plus quelle"' chaîne. D'autant plus que Soft Karaoke nous aide bien dans notre défi du mois. Il dispose en effet de plein d'options rigolotes qui permettent de s'enregistrer avec le micro compris dans le package, de changer les instruments, de baisser ou de descendre le ton et/ou de diminuer ou d'accélérer le rythme des chansons. Bref, on s'amuse comme des petits fous. Ah, dernière chose, avant que Claude me dise que ce soit trop long et qu'il faille couper (parce que, figurez-vous qu'on est limité par le nombre de pages et que si j'en mets des tonnes sur le Soft Karaoke, ben c'est toujours ça de moins pour les jeux, et que...), d'autres chansons sont disponibles (pas gratuites, non, n'abusez pas non plus) dont les standards de Michael Jackson, Elton John ou Led Zeppelin, et des classiques des années 50 à nos jours. "Non, non, y'a pas d'limite, y'a pas d'limite, non, non..."
Prix : 350 F

Vidéo Spigot, le vidéo accessible à tous.



"Spigot" : Video For Windows inclut des utilitaires permettant la capture d'images fixes, en rafales, ou bien l'acquisition d'une séquence complète. Des outils permettent ensuite de retravailler chaque image une à une ou de manipuler des bouts de séquences (couper/coller, effets de fondu...)

La nouvelle carte de Creative Labs va vous permettre d'enregistrer n'importe quelle séquence vidéo à l'intérieur de votre PC. Fonctionnant entièrement sous Video for Windows de Microsoft, la Video Spigot permet de faire des acquisitions vidéo à partir de sources PAL, SECAM ou NTSC en Video Composite ou en S-VHS. A l'opposé de la Video Blaster du même constructeur, la Spigot ne comprend pas de Genlock. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas visionner une source vidéo "en temps réel". Pour cela, vous devez obligatoirement passer par le programme de Microsoft qui affichera la retranscription numérique de la source. Suivant la puissance de votre micro et la rapidité de votre carte VGA, l'affichage se fera plus ou moins vite. A titre d'exemple, un 486DX2 66 avec Local Bus VESA parvient à peine à afficher 25 images par seconde dans une fenêtre de 160 x 120 pixels. En revanche, la vitesse d'acquisition est de 30 images par seconde en 320 x 240, avec compression en temps réel. En effet, il ne faut pas confondre la vitesse d'affichage avec la vitesse d'acquisition, l'affichage passant obligatoirement par la carte VGA, ce qui n'est pas le cas de l'acquisition vidéo qui ne transite que par la Video Spigot. De par ce mode de fonctionnement, cette dernière n'a pas besoin d'être raccordée à la carte VGA, comme c'est le cas pour la Video Blaster.
Pour obtenir une compression en temps réel, Creative Labs utilise un processeur Codec (compression/décompression) capable de diviser la taille d'une image par 15. Cela est d'autant plus intéressant, que l'on sait qu'une seule seconde de film digitalisé en 16 millions de couleurs nécessite quelque 30 Mégas sur le disque dur (1,5 méga compressé).
La carte comprend une sortie Video Composite (prise RCA), ainsi qu'une seconde prise S-VHS. Il vous faut donc disposer d'un magnétoscope ou d'un caméscope, cette dernière n'incluant bien évidemment pas de Tuner permettant la réception directe des chaînes de TV. La connexion du son s'effectue en parallèle sur la carte sonore, Video for Windows s'occupant de la synchronisation des deux sources. Enfin, la capture peut s'effectuer dans une résolution maximum de 640 x 480 en 24 bits (16 millions, même si votre carte VGA ne peut afficher que 16 couleurs, cette dernière n'intervenant qu'au moment de la lecture).
L'installation de la carte s'effectue le plus simplement du monde, grâce à la disquette fournie. Le circuit imprimé ne comporte pas de jumper, mais nécessite obligatoirement un slot 16 bits. La réalisation a été soignée et la Video Spigot reste peu sensible aux parasites. Il vaut toutefois mieux disposer d'une source de qualité impeccable. Signalons enfin que Video for Windows est livré avec un CD-ROM contenant plus de 600 Mégas séquences vidéo (.AVI).
Creative Labs nous propose donc un produit de qualité rendant le montage vidéo accessible à tous.

La Video Spigot est vendue avec le CD-ROM de Video For Windows bourré de séquences vidéo.



Le Noël virtuel de Logitech.

Le Cyberman

Nul doute que cette fin d'année aura été placée sous le signe de la réalité virtuelle. C'est en tout cas ce que doivent se dire les gens de chez Logitech qui sont sur le point de commercialiser la première souris virtuelle, le CyberMan. Mi-joystick, mi-souris, le CyberMan se distingue tout d'abord par son aspect quelque peu inhabituel. Plus proche de la soucoupe volante que du pointeur traditionnel, ce périphérique permet de se déplacer dans un univers en trois dimensions. Attention, il ne s'agit pas de prendre le bidule entre les mains et de le déplacer dans l'espace. Non, en revanche, il offre tous les degrés de liberté nécessaires à un déplacement en 3D. Dans l'exemple d'un jeu d'aventure comme ShadowCaster, seul programme compatible CyberMan à ce jour, il est possible de déplacer le curseur de la souris sur les axes X et Y en déplacant l'intégralité de la partie supérieure, de faire avancer ou reculer son personnage en penchant la CyberMan vers l'avant ou vers l'arrière, de se mouvoir latéralement en le penchant vers la droite ou vers la gauche, de tourner sur soi-même en tournant la poignée, de sauter en la soulevant, de s'accroupir en l'enfonçant... Bref, une véritable gymnastique pour le poignet. Mais ce n'est pas tout, le fin du fin, c'est que ça fait aussi "vibromasseur". Lorsqu'un monstre vous frappe de toutes ses forces, le bordel se fout à vibrer dans tous les sens pour vous indiquer que vous venez de vous prendre un gros coup sur la tronche. Et tout cela dans un seul et même périphérique. Malheureusement, si l'idée de départ est absolument géniale, la qualité de la réalisation est un peu décevante. L'objet paraît trop fragile pour être mis entre toutes les mains (Calor a tout de même réussi à péter son Thrustmaster, alors qu'elle ne pèse que 40 kilos !), et la technique employée pour faire vibrer la CyberMan n'est pas très convaincante. Certes, pour vibrer, ça vibre, mais avec un bruit de moteur de Lego un peu déglingué.

L'aspect le plus intéressant de la chose, c'est que Logitech diffuse gratuitement sa toute nouvelle norme "SWIFT" qui, à terme, devrait être employée par tous les développeurs Electronic Arts, ID Software, Sierra, Virgin, Microprose, Access, Bethesda, et Cyberdreams prévoient déjà le support "SWIFT" très prochainement. Pour ce qui est des branchements, le CyberMan se connecte tout simplement sur le port souris de votre ordinateur, et il suffit d'installer le driver fourni (à la norme SWIFT) pour pouvoir profiter de l'engin. Ce driver étant 100 % compatible avec un driver de souris classique, vous pouvez le laisser en permanence dans la configuration de votre micro. La prise souris ne permettant pas de transporter beaucoup de courant, il faudra alimenter le CyberMan à l'aide de deux petites piles ou d'une alimentation externe (non fournie) si l'on veut profiter du "retour tactile". Voilà donc un produit fort rigolo, dont le succès dépendra très certainement de son prix : 990 francs H.T.. C'est quand même pas donné !

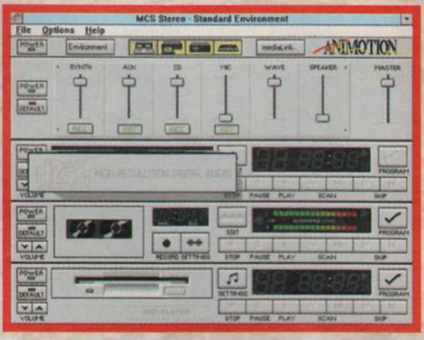


Shadow Caster est l'un des rares jeux capable, à l'heure actuelle, de gérer le Cyberman





Le programme d'installation est un modèle du genre. Il se pose les bonnes questions à l'avance, pour vous éviter de patauger par la suite. C'est pratique, efficace et très convivial.



L'utilitaire MusicRack permet de profiter pleinement de sa carte. Bien entendu, il nécessite l'emploi de l'interface graphique Windows 3.1 ou 3.0, avec l'extension Multimédia 1.0. Une version plus complète est disponible sur commande.

La Soundman Games

Logitech ayant approfondi son étude de marché sur la carte sonore, voilà que les responsables de cette société font machine arrière. Après l'excellente SoundMan 16 bits, voici la SoundMan Games, version 8 bits de la carte sus-citée. C'est bien la première fois qu'un constructeur va à contre-courant de la technologie. Mais ce n'est peut être pas si bête que ça ! Alors que des géants comme Creative Labs et MediaVision se battent à coups de cartes 16 bits plus évoluées les unes que les autres, Logitech tente de s'accaparer le marché plus ou moins délaissé de la carte 8 bits. Il faut quand même savoir que les gens n'ont pas souvent les moyens de mettre plus de 1 300 francs dans une carte son, et que de toute façon, aucun jeu ne sait tirer profit des cartes 16 bits, alors.... Pourquoi prendre une Ferrari, lorsque la route est pleine d'ornières.

Autre problème lié au monde du jeu : la plupart des utilisateurs n'y connaissent que dalle. Il fallait donc simplifier l'installation de leur carte. C'est ce que le programme d'installation se charge de faire. Avant de s'engager dans des conflits incompréhensibles, le soft va tester l'environnement de votre bécane et vous indiquer à l'avance, et avec l'aide de beaux dessins, quelle devra être la configuration à adopter. Vous n'aurez plus qu'à bouger les jumpers comme on vous l'indique et à insérer la carte dans son slot. Voilà, le tour est joué, et ça fonctionne du premier coup. Il suffisait juste d'y penser. Basé sur le très célèbre OPL 3 à 20 voix stéréo de Yamaha, la SoundMan Games est entièrement compatible avec l'Adlib et la SoundBlaster Pro. Munie d'un ampli de 6 watts, elle peut être connectée avec une paire d'enceintes miniatures non amplifiées, le volume étant réglable avec l'aide d'un soft qui tourne en interruption. C'est bien pratique, mais inutilisable, la plupart du temps, à l'intérieur des jeux, ces derniers détournant justement un grand nombre de ces interruptions à leur dépens. Tout comme la Sound Blaster Pro, l'échantillonnage de séquences digitalisées peut s'effectuer à 22 Khz en stéréo ou à 44 Khz en mono, avec le souffle en moins. La carte comprend également une interface CD-ROM à la norme SONY CDU-31A, ainsi qu'un connecteur CD-IN permettant le mixage d'un CD-Audio avec les autres sources sonores. A ce propos, on retrouve sur le panneau arrière de la carte, l'inévitable entrée "micro" accompagnée d'une entrée "auxiliaire", ainsi qu'une interface Joystick/MIDI compatible SAPI.

Pour un prix de 990 francs H.T., la SoundMan Games sera livrée avec le fameux soft d'installation, des utilitaires DOS, les drivers Windows, une splendide chaine Hi-Fi pour Windows "MusicRack", ainsi qu'un soft de jeu (non communiqué). Cette carte représente donc une excellente alternative face à la concurrence !

SPECIFICATIONS

Nbr de voix : 20 FM + 2 PCM, 4 opérateurs
Echantillonnage : Enregistrement en 8 bits/ 44,1 Khz (22 Khz stéréo)
Relecture en 8 bits/44,1 Khz stéréo
Compression : Hardware
Entrées/sorties : 2 entrées mini-jack 1 sortie amplifiée
Volume : Réglage par soft.
Pas de potentiomètre.
Interface Joystick : Oui
Compatibilité : Adlib, S.Blaster, S.Blaster Pro
Connecteur externe : CD-ROM SONY CDU31A
Installation : 19/20
Richesse Soft : 15/20
Prix : 990 francs H.T.
Rapport qualité/prix : 10/20
Compatibilité : MPU 401

Adlib Gold 1000

La nouvelle carte d'Adlib aura mis un sacré bout de temps avant de trouver un importateur pour la France. Il faut dire que la plupart des cartes sont actuellement des 16 bits, et qu'il faut tenir la route pour oser mettre sur le marché une carte qui commence à dater (du moins aux Etats-Unis). Malgré son air obsolète, l'Adlib Gold n'en est pas moins performante. Son processeur FM est d'une qualité bien supérieure à L'OPL3 de Yamaha qui équipe les cartes Sound-Blaster, et l'échantillonnage en 12 bits ne comporte pas le moindre parasitage.

Sur le panneau arrière de la carte, on retrouve les entrées/sorties habituelles, à savoir une entrée micro mono, une entrée auxiliaire stéréo, une sortie amplifiée et l'indispensable interface Joystick/MIDI.

Les bus d'extension sont très inhabituels, et seuls les périphériques vendus par ce même constructeur sont à même de fonctionner parfaitement.



En effet, de par sa conception très soignée et un blindage performant, la carte offre une qualité sonore excellente, même à l'intérieur d'un environnement très "bruyant" (parasites provoqués par de gros disques durs, des cartes vidéo ou plusieurs ventilateurs...). Ce choix délibéré d'éliminer le plus de parasitage possible, se traduit aussi par l'absence de préamplificateur interdisant le réglage du volume par l'intermédiaire d'un potentiomètre. Il faut donc disposer d'une chaîne Hi-Fi à proximité ou bien ajuster le volume par soft, ce qui n'est pas vraiment pratique.

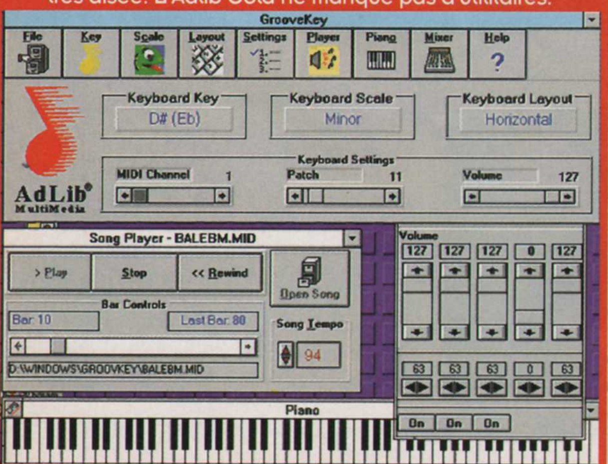
Comme je vous le disais à l'instant, le processeur FM de l'Adlib Gold offre un grand confort sonore avec une sonorité d'instruments bien plus proche de la réalité. Ainsi, les batteries ressemblent-elles enfin à des bruits de percussions et la trompette ne se confond-elle pas avec le piano. Les 20 voix stéréo sont accompagnées de 2 voix supplémentaires PCM capables de reproduire n'importe quels sons digitalisés. Ces sons peuvent être décompressés en temps réel grâce à la puce prévue à cet effet, et leur résolution peut varier de 5,5 Khz à 44,1 Khz en stéréo (12 bits), ce qui est très proche de la qualité CD Audio. Bien évidemment, l'Adlib Gold reste entièrement compatible avec le modèle précédent, mais l'émulation du standard SoundBlaster n'est prévue que par l'intermédiaire d'un driver soft qui n'est toujours pas disponible (bizarre !).

Côté connexion, la carte comporte une interface joystick/MIDI, une entrée micro mono, une entrée auxiliaire stéréo et une sortie amplifiée. On retrouve, sur le dessus de la carte, 3 bus d'extension pour un éventuel lecteur de CD-ROM SCSI ou une carte fille "Surround" permettant l'obtention d'un son en 3 dimensions. Toutefois, ces bus sont ultra spécifique et ne peuvent recevoir que les produits de marque Adlib.

Si le dessin de la carte a fait l'objet de beaucoup d'attention, il n'en est pas de même en ce qui concerne l'emballage. Celui-ci, très fin et complètement sous-dimensionné, se résume à une étroite boîte en carte. On y trouve, hormis la carte de taille imposante, un manuel anglais accompagné de deux notices, la bagatelle de 12 disquettes, et aucun câble ! Ca, côté utilitaires, il y a ce qu'il faut ! Jugez plutôt : une chaîne Hi-Fi sous Windows de MCS (MusicRack), un programme de gestion MIDI toujours sous Windows, un véritable studio de Techno pour faire ses propres remixes avec des rythmiques préétablis, un gestionnaire de Sample et une encyclopédie de l'aventure humaine. Les trois disquettes d'installation permettent un paramétrage automatique de la carte, bien que celle-ci comporte tous les jumpers pour un réglage "hard". Cette étape est, en théorie, relativement facile, mais l'ergonomie du soft rend les choses difficiles. Enfin ce n'est qu'un simple détail, l'important étant que la carte fonctionne.

Le plus gros défaut de l'Adlib Gold réside dans son imcompatibilité avec la SoundBlaster, ce qui lui ferme bon nombre de portes. Certes, il existe quand même quelques softs reconnaissant l'Adlib Gold, mais il faut admettre que ça ne court pas les rues. Et puis, il faut tout de même débourser quelque 1 400 francs H.T. Quand on pense que l'on trouve la plupart des cartes 16 bits à ce prix-là, l'Adlib risque fort de se faire "manger" par ses consoeurs. Mis à part ça, l'Adlib Gold 1000 reste une carte d'excellente facture.

Groove Key permet de rejouer des séquences MIDI. Il comporte de nombreuses fonctions, mais reste d'une utilisation très aisée. L'Adlib Gold ne manque pas d'utilitaires.

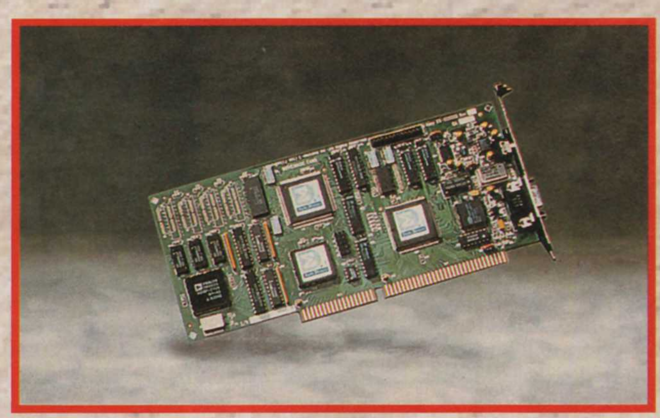


Le Music Rack de MCS est une merveille. Il vous permettra de gérer les sons comme vous le feriez avec une chaîne Hi-Fi.

SPECIFICATIONS

Nbr de voix : 20 FM + 2 PCM, 4 opérateurs
Echantillonnage : Enregistrement en 12 bits/44,1 Khz
Relecture en 8, 2 et 16 bits/44,1 Khz
Compression : Hardware
Entrées/sorties : 2 entrées mini-jack
1 sortie amplifiée
Volume : Réglage par soft. Pas de potentiomètre.
Interface Joystick : Oui
Compatibilité : Adlib (SoundBlaster avec Drivers non disponibles)
Connecteur externe : CD-ROM SCSI, SURROUND
Installation : 15/20
Richesse Soft : 18/20
Prix : 1 400 francs H.T.
Rapport qualité/prix : 10x/20

Vraiment magique (suite)









Rappelez-vous du numéro 42, page 158. Nous vous présentions la première carte MPEG pour PC. Cette fois-ci, c'est bon. Elle est en vente chez la plupart des revendeurs, et vous pourrez l'acquérir pour la modique somme de 3 990 F. Bon, d'accord, c'est pas donné, mais c'est franchement génial. Contrairement à ce que nous avions pu vous dire, la carte n'est pas vendue avec Return to Zork, mais avec Dragon's Lair, accompagné d'un CD de démonstration rempli de clips. On peut y découvrir de courts extraits des prochains softs exploitant la norme, ainsi que quelques exemples d'applications possibles. L'installation ne pose pas le moindre problème. Côté branchement, la ReelMagic se connecte à votre carte VGA via le connecteur VESA, et le moniteur VGA se branche directement sur la carte de Sigma Designs. Il est ainsi possible d'afficher 32 000 couleurs, même si votre carte VGA n'en affiche que 16. Signalons enfin que cette dernière intègre une carte sonore compatible SoundBlaster et qu'elle rend votre lecteur CD-ROM compatible avec le nouveau standard Video CD. Au vu des démos auxquelles nous avons assisté, l'année 94 s'annonce plutôt bien...Le chevalier crétin de Don Bluth fait un retour fracassant dans le monde du PC. Il faut dire que le pauvre homme en est à sa troisième tentative, et comme l'on dit chez nous, la troisième est toujours la bonne. Cela n'est en fait pas très étonnant, puisque cette version est en tous points identique à l'original donc à mourir de bonheur tellement c'est beau. Pour les plus jeunes d'entre vous qui n'ont pas eu la chance de connaître la borne d'arcade, Dragon's Lair fut, à l'époque de sa sortie, le premier jeu basé sur la technologie du vidéodisque laser. L'utilisation de la carte ReelMagic permettant de retranscrire les séquences primitives avec une fidélité sans précédent, on se croirait aisément devant le jeu de café. Le scénario, somme toute classique, vous plonge dans la peau de Dirk partant à la recherche de sa charmante Princesse. Vous allez donc devoir éviter une foule de pièges déboulant à vitesse grand V sur le moniteur de votre PC. Hélas, l'action y est chiante à mourir, et votre participation au jeu se résume à l'appui d'une touche ou deux toutes les trente secondes, on ne me contredira pas en disant que D.L est plus près du dessin animé interactif que du jeu vidéo. Si vous vous gourez de direction, le soft enchaîne sur une séquence où vous êtes en train de crever. Enfin, Dragon's Lair possède tout de même le mérite d'être livré gratuitement (NDREC: Encore heureux, vu le prix de la carte) avec la ReelMagic, ce qui n'est déjà pas si mal.

Micro à sprirale



Les carnets à spirale, c'est sympa, mais à l'heure de l'informatique, pourquoi faire simple quand on peut faire cher ? Compaq s'apprête à lancer le Concerto. L'engin se présente sous la forme d'un micro ordinateur portable, mais le clavier est amovible. Du coup, on peut se servir de l'écran pour noter des tas de trucs directement au moyen d'un stylo, l'engin étant doté d'un module de reconnaissance de l'écriture. Pratique pour noter des tas de trucs, du genre : "le clavier est dans le tiroir de gauche". Premier du marché à pouvoir fonctionner sous Windows en mode "clavier" ou "stylo", le Concerto coûte de 17 000 à 22 000 F HT. Ah ben oui, c'est cher, mais avouez que c'est plus chic qu'un Game Boy.

Conversion massive



Décidément, très en vogue actuellement, les boîtiers de conversion envahissent le marché. Le PC TV Converter, distribué par Guillemot International, est un boîtier permettant la conversion en PAL ou RVB, des signaux issus d'un PC VGA. L'engin, de fabrication soignée, comporte différentes prises permettant de connecter son PC à un moniteur et une télé ou un magnétoscope, et ce simultanément. Livré avec câbles et disquette d'installation, le PC Converter, qui peut gérer jusqu'à 64 000 couleurs en 800 x 600 sous Windows, coûte un peu plus de 2 000 francs.

Mini sticks, mini prix, mais ils font le maximum...


QF 9

Juste avant les fêtes, Quickfire lance une nouvelle gamme de joysticks et de joypads bas de gamme, pour qu'on puisse mieux profiter des fabuleux softs prévus. Les sticks d'abord. Le QF–9 est un stick à poignée bâton, plutôt simple, pour PC, tandis que le QF–7 possède une poignée ergonomique pour PC, mais également Amiga et ST. Malgré leur design plutôt réussi, leur précision laisse vraiment à désirer, notamment avec les jeux d'arcade et de plates-formes. A conseiller donc plutôt pour les simulateurs de vol. Les pads, par contre, allient aussi bien design que précision, les consacrant ainsi aux jeux d'action. Le QF–5 et le IR–5 sont en fait le même modèle pour PC, décliné "avec fil" et "sans fil/infrarouge". Ils comportent, en outre, un "petit stick" à fixer sur le pavé directionnel à huit directions, histoire de satisfaire tout le monde. A part ça, que dire de plus, sinon que leur principal atout est indéniablement leur prix ridicule. Pour les fauchés.


IR 5

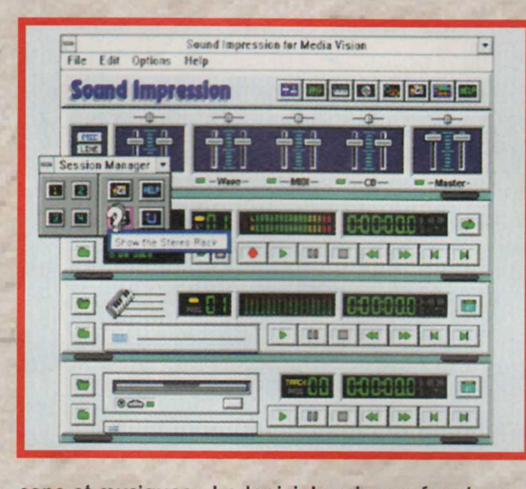
QF 5

VU ET DISPO CHEZ GASMA INTERNATIONAL TEL 30•71•51•85

QF–9 110 F (PC)
QF–7 80F (AG, ST), 130F (PC)
QF–5 100 F (PC)
IR–5 280 F (PC)

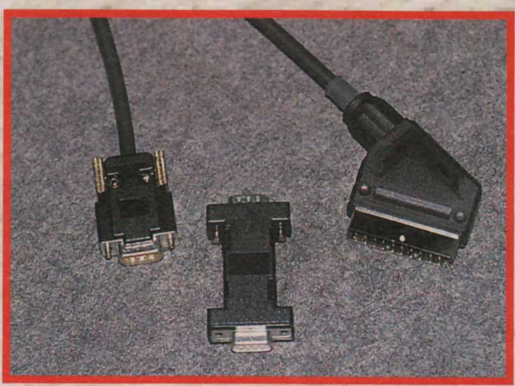

QF 7

Bonne impression



Ubi Soft annonce la sortie de Sound Impression. Ce logicel, tournant sous Windows et compatible avec la majorité des cartes du commerce, permet de modifier les sons et musiques. Le logiciel, qui se présente comme les éléments d'une chaîne Hi-Fi, est extrêmement ergonomique et bien présenté. Chaque élément de la "chaîne" peut être affiché ou non, et dans l'ordre de son choix. On trouve un mixeur, dont le nom vous donne une petite idée de son utilité : mayonnaise, blancs en neige, etc. Ca sert aussi à mélanger les différentes sources sonores et à régler les niveaux d'entrée et de sortie. Sous le rack cassette se cache, en réalité, un lecteur de fichiers WAV. Naturellement, les échantillons sonores peuvent être affichés sous forme d'onde, et modifiés (couper/coller, inverser, dynamique, etc.). Le rack CD est destiné, l'auriez-vous deviné, à lire des CD. Enfin, un autre étage de la chaîne sert à lire les fichiers MID, c'est-à-dire des musiques MIDI. Point positif, l'interaction entre tous ces éléments est prévue. Il est ainsi possible d'enregistrer des sons issus du CD, afin de les changer directement en fichier WAV. Entièrement auto-documenté, le produit, simple d'emploi, ne pose pas de problème pendant l'installation ou l'utilisation. Cette version de Sound Impression est une version améliorée du logiciel, jusqu'alors vendu avec les cartes Media Vision. Outre quelques changements concernant la présentation, il intègre le système OLE permettant d'assigner un fichier à une application. Dans le cas qui nous intéresse, on peut ainsi mettre dans un fichier Word, un bouton qui déclenche un son lorsqu'on clique dessus. Ca permet aux costards-cravates de s'amuser avec leur compatible, sans pour autant quitter leur tableur de prédilection. A noter que le produit est livré avec une documentation en Français.

En direct!



Ah... si seulement je pouvais brancher mon PC sur ma belle télé de 10 km de diagonale, au lieu de jouer sur 14 pouces ! C'est possible, à peu de frais, avec le câble Direct TV de chez Orn. Comme son nom l'indique, ce câble est un câble, et non pas un boîtier avec des tonnes de boutons et de machins chers. Comme son nom l'indique, on le branche directement entre la télé et le PC. Comme son nom ne l'indique pas, la chose marche très bien, est livrée avec une disquette comportant le programme résident, et en prime, c'est pas cher du tout : moins de 800 F.

A noter que ORN travaille sur une version pro qui autorisera l'habillage et l'incrustation vidéo en PAL/SECAM et S-Vidéo (YC), pour un peu plus de 3 000 F.

IL EST DE RETOUR!...

ZOOL 2™

ZOOL et sa compagne, ZOOZ font face à un défi qui ferait plier jusqu'au plus dur des Ninja, dans cette nouvelle et superbe action **PLATFORM ARCADE**. KROOL et MENTAL BLOCK, son compagnon essaient à nouveau d'éliminer toute imagination de l'existence. Jouez le rôle de ZOOL ou de ZOOZ et affrontez les dangers que renferment les six énormes niveaux de ce jeu très varié et agréable. Faites la connaissance de ZOON, un étrange chien à deux têtes, l'une stupide, l'autre intelligente.

"La suite classique du jeu Amiga le plus populaire de l'année1992."

Disponible sur Amiga/A1200

En association avec Chupa Chups.



La Sucette la Plus Vendue au Monde



a different kind of animal

...et cette fois, il a de la compagnie!





GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD . CARVER HOUSE 2-4 CARVER STREET SHEFFIELD S1 4FS . TEL 0742 753423



joystick

LES COUPS DE COEUR FNAC MICRO / JOYSTICK

- ALIEN BREED 2 .... A1200
- CIVILIZATION (AGA) .... A 1200
- DAY OF THE TENTACLE VF .... PC
- FRONTIER ELITE 2 .... AM
- GOAL .... PC
- GOBLINS 3 .... PC
- KETHER .... CDI
- LANDS OF LORE .... PC
- RETURN TO ZORK .... PC CDROM
- SHADOW CASTER .... PC

LES PRÉVISIONS DE SORTIE POUR LE MOIS DE DECEMBRE

- TERMINATOR RAMPAGE — PC
- NORD ET SUD — PC
- ACES OVER EUROPE — PC
- GLOBAL DOMINATION — PC, AM
- NICK FALDO — PC
- ULTIMA 8 — PC
- INCREDIBLE MACHINE
- TIM TOONS — PC
- SUPER STRIKE COMMANDER — PC CDROM
- IRON HELIX — PC CDROM
- GOAL — ST
- MORTAL KOMBAT — PC, AM
- ZOOL 2 — AM
- LITIL DIVIL — PC
- BLACK SECT — PC
- PUGGSY — AM
- MICROCOSM — CD32, PC CD ROM
- COOL SPOT — AM
- CANNON FODDER — AM,PC
- APOCALYPSE — AM
- BEANEATH A STEEL SKY — PC
- TFX — PC

VOUS POUVEZ ASSISTER CHAQUE MERCREDI, A LA FNAC MICRO,
(71 bd St GERMAIN PARIS 05) A UNE PRÉSENTATION DE NOUVEAUX JEUX SUR GRAND ÉCRAN,
POUR PLUS D'INFOS 3615 JOYSTICK

DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

- ALIEN BREED 2 .... AM,AM1200
- ALIEN 3 .... AM
- BODY BLOW GALACTIC A1200,AM
- CHESS MASTER 4000 TURBO .... PC
- CIVILIZATION .... AM 1200
- COMBAT AIR PATROL .... AM
- D GENERATION CD32
- DARK SUN .... PC
- DRACULA UNLEASHED .... PC CD ROM
- ELITE 2 .... AM,PC
- ERIC CANTONA STRIKER II .... PC
- FS5 SCENARIO: SAN FRANCISCO .... PC
- GENESIA .... PC
- GOAL .... PC
- HIRED GUN .... AM
- INNOCENT UNTIL CAUGHT .... PC
- JURASSIC PARK .... PC
- KASPAROV'S GAMBIT .... PC
- LABYRINTH .... PC CD-ROM
- LANDS OF LORE .... PC
- LOST IN TIME PART 1&2 .... PC CD-ROM
- OVERKILL AM,CD32
- OSCAR .... PC
- THE PATRICAN .... PC,AM,ST
- SAIL SIMULATOR V2.1 .... PC
- SHADOW CASTER .... PC
- SLEEP WALKER CD32
- TORNADO .... AM
- URIDIUM 2 .... AM
- WHEN TO WORLD WAR .... AM
- XWING SCENARION: BXING .... PC
- ZOOL CD32

JOYSTICK 44 LES TESTS DU MOIS

- KETHER .... CDI 95%
- REBEL ASSAULT ..... PC CD ROM 95%
- TFX .... PC 94%
- CANNON FOODER ... AMIGA 94%
- ALIEN BREED 2 .... A 1200 .... 92%
- INDYCAR RACER .... PC 92%
- RETURN TO ZORK PC CD ROM 92%
- ALONE IN THE DARK 2 .... PC 91%
- JOURNEYMAN PROJECT PC CD ROM 90%
- OSCAR .... PC 90%
- SUBWAR 2050 .... PC 90%
- FURRIES .... PC 89%
- GENESIA .... PC 89%
- ZOOL 2 .... AMIGA 89
- DISPOSABLE HERO ... AMIGA 88%
- ERIC CANTONA .... PC 88%
- MORTAL KOMBAT .... PC 88%
- THE TRODDLERS .... PC 87%
- F 15 STRIKE EAGLE 3 .... PC CD ROM 86%
- CHESS MASTER 4000 TURBO .... PC 85%
- IN EXTREMIS .... PC 85%
- SAN FRANCISCO FS5 DATA DISK PC 85%
- BRUTAL SPORT FOOTBALLPC84%
- WONDERDOG .... AMIGA 84%
- FANTASY EMPIRES .... PC 83%
- STARDUST .... AMIGA 83%
- DRACULA .... PC CD ROM 82%
- RYDER CUP .... PC 81%
- FRONTIER ELITE 2 .... PC 80%
- GLOBDULE .... AMIGA 80%
- TERMINATOR RAMPAGE.PC 80%
- THE PATRICIAN .. ST/AMIGA 80%
- SLEEPWALH .... CD32 .... 80%
- ZOOL .... CD32 .... 80%
- ACES OVER EUROPE .... PC 79%
- LINK .... CDI 79%
- STELAR 7 .... 3DO 79%
- MAGIC BOY .... PC 78%
- ALIEN BREED .... PC 77%
- RALLY .... PC 77%
- OXYD MAGNUM .... ST PC AM 77%
- SPEED RACER .... PC 75%
- ALIEN 3 .... AMIGA 75%
- CYBER RACE .... PC 75%
- LABYRINTH OF TIME .... PC CD ROM 75%
- KRUSTY'S FUN HOUSE .... AMIGA 74%
- NFL COACHES FOOTBALL .... PC 73%
- CYBERPUNKS .... AMIGA 71%
- MAD DOG MC CREE .... 3DO 68%
- OVERKILL .... CD32 AM 68%
- BOB'S BAD DAY .... AM 63%
- D GENERATION .... CD32 .... 60%
- MORPH .... CD32 .... 60%
- TERMINATOR 2 .... PC 47%
- YSERBIUS .... PC 45%
- MASTER OF ORION .... PC 40%
- LIBERATION .... CD32 .... 35%

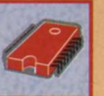
LES ICONES • LES ICONES • LES ICONES • LES ICONES

Voici un petit lexique qui vous permettra dès le premier coup d'œil de savoir à quel type de jeu vous avez affaire, son genre, son support (disquette ou disque laser), sa taille dans votre disque dur, s'il a besoin d'une extension de mémoire, s'il existe une documentation en français ou en VO, l'interface nécessaire (joystick, souris, etc.), si l'on peut y jouer à deux, et pour les PC la configuration minimale.

ARCADE/ACTION — AVENTURE — COURSE AUTO — JEU DE ROLE — PLATE-FORME

SPORT — STRATÉGIE — REFLEXION — SHOOT THEM UP — SIMULATEUR

POUR PC UNIQUEMENT

GENRES MULTIPLES — DISQUE LASER — DISQUETTE — TAILLE DISQUE DUR MINIMUM — RAM MINIMUM — NOTICE — COMPATIBILITÉ CARTE SONORE — TYPE D'ÉCRAN

NOMBRE DE JOUEUR — CLAVIER — SOURIS — SOURIS +CLAVIER — JOYSTICK — JOYSTICK +SOURIS — JOYSTICK +CLAVIER — JOYSTICK +SOURIS+CLAVIER

Notation des tests de Joystick:

90%	exceptionnel
80%	très bien
70%	bien
60%	pas mal
50%	moyen
40%	bof
30%	mauvais
<20%	nul à chier



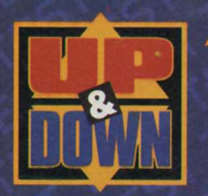
PREVU SUR :
AMIGA 1200
PC CD ROM



EDITEUR
OCEAN



GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	11
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	14
GLOBAL	94%



- ▲ Les graphismes 3D sont extrêmement soignés, aussi bien les décors que les objets animés.
- ▲ La surface de jeu et le nombre de scénarios assurent une durée de vie exceptionnelle au jeu.
- ▲ T.F.X. est d'une rapidité et d'une fluidité étonnantes.
- ▲ Les textes des briefings de missions sont entièrement en Français.
- ▼ Les musiques sont un peu ringardes, malgré leur bonne qualité sonore et le fait qu'elles changent selon la tension et la frénésie de l'action.

CONFIG. MINI:
386 DX 33
CONFIG.CONSEILLÉ:
486 4 MO RAM

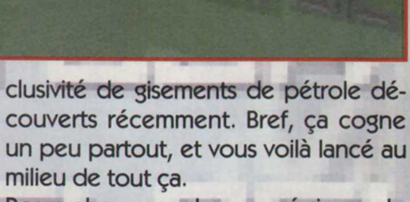


S'il est un genre qui a subi de nombreux bouleversements en une année, c'est bien celui des simulateurs de vol : Strike Commander, Tornado, Falcon 3 et Flight Simulator 5 ; autant de softs qui ont révolutionné le genre par leur évolution et par leur avancée dans le réalisme. Cette évolution ne s'arrêtera pas là, Tactical Fighter Experiment alias T.F.X., développé par l'équipe anglaise D.I.D. (F29, Robocop 3, Epic...) arrive ce mois-ci et se place carrément comme la nouvelle référence du genre.

Vos adversaires volent, évoluent, tirent et réagissent de façon très réaliste. Si vous tombez sur un pilote de niveau expert, attention, vous n'avez pas le droit à l'erreur, car lui ne vous ratera pas.

CASQUES BLEUS ET GROS NAVIONS

Le principe est quelque peu à la mode en ce moment : offrir les simulateurs les plus réalistes possibles, et les agrémenter de scénarios d'anticipation. C'est plus excitant pour le joueur, qui a alors l'impression de faire l'histoire plutôt que de la refaire. C'est le cas dans T.F.X., où le joueur pourra survoler cinq régions différentes du monde, et prendre part à des conflits aux données basées sur des faits réels de notre actualité tourmentée. Le joueur incarne un pilote des Nations-Unies qu'on envoie donc combattre sur ces différents endroits de la planète, afin de rétablir l'ordre. Un soldat de la paix, qu'ils disent ! En Somalie, pour prendre part à l'opération Restore Hope 2 et lutter contre la famine à grands coups de bombes et de missiles (ça me rapelle un dessin de Reiser, tiens ! Comme quoi les visionnaires resteront toujours d'actualité) ; en Colombie, où vous serez mêlé à une nouvelle guerre contre les seigneurs de la drogue ; en Lybie, où vous êtes envoyé pour ramener les preuves qu'en dépit des interdictions de l'ONU, le pays produit des armes nucléaires ; en Yougoslavie, où Serbes, Croates et Bosniaques continuent à se mettre sur la tronche ; et dans l'Atlantique Sud, en 1999, où Anglais et Argentins se disputent l'exclusivité de gisements de pétrole découverts récemment. Bref, ça cogne un peu partout, et vous voilà lancé au milieu de tout ça.



Pour chacune de ces régions du monde, les développeurs de D.I.D. ont utilisé des photos satellite de la NASA, qu'ils ont entrées joyeusement dans leurs bécanes. Puis, patiemment, ils ont synthétisé, redessiné en 3D tous les éléments naturels (montagnes, rivières et gros œuvres humains : villes, ponts, ports) en les plaçant à des positions géographiquement correctes. Du coup, le joueur se déplace dans des décors réalistes, qui


Les explosions sont très réussies. Ici, l'avion se fait toucher par la DCA...


...descend en piquet comme un crétin....

Tout simplement le meilleur simulateur de combats sur PC





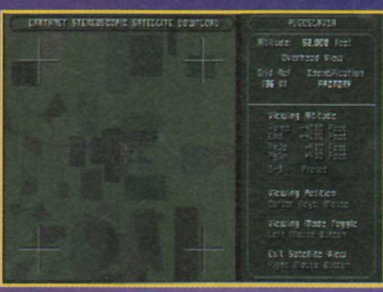
couvrent plus d'un million de kilomètres carrés. Pour illustrer la taille immense de T.F.X., sachez qu'il faut environ une heure de jeu pour traverser, en avion bien sûr, la carte de la Yougoslavie. Une heure sans rien faire, sans bombarder, sans attaquer quiconque, juste en volant. Imaginez alors le temps que vous passerez sur T.F.X., les centaines d'heures de jeu, puisqu'il y a environ 200 missions différentes où vous devrez combattre, bombarder et détruire toutes sortes d'avions, de bases militaires et d'installations industrielles. Sur chaque carte, de très nombreux objectifs différents sont répertoriés, dessinés et détaillés, assurant une grande variété d'actions dans les différentes missions. Autre élément agréablement réaliste : quand le joueur enchaîne des parties dans une même campagne avec le même pilote, jusqu'à ce qu'il se fasse abattre, les éléments détruits dans une mission restent détruits, si vous survolez à nouveau la région au cours d'une autre mission. On est loin des ponts qui se recontruisent tout seuls, comme par magie, d'une partie à l'autre.

BEAU, SOUPLE ET RAPIDE

Dès les premières secondes de vol, le joueur est étonné par la qualité des graphismes. T.F.X. mélange plusieurs techniques différentes d'affichage : 3D avancée aux nombreuses facettes et capable d'afficher tout un tas d'objets différents, mapping de textures et autre lissage de Gouraud. Toutes ces techniques ont déjà fait leurs preuves dans de nombreux autres simulateurs, mais T.F.X. impressionne par le nombre de détails affichés au sol (rivière qui zigzague et court à travers les montagnes, champs, villes, arbres un peu partout) et par sa rapidité d'affichage. Survoler les cinq régions du monde de T.F.X. est un véritable plaisir pour les yeux. Il est vrai que pour profiter pleinement de T.F.X., il est conseillé d'avoir une grosse bécane, au moins un 486-33 ; même s'il est possible de diminuer le nombre de détails affichés à l'écran, et de réduire le réa-

...et fait un magnifique trou dans le sol qui lui servira de tombe.





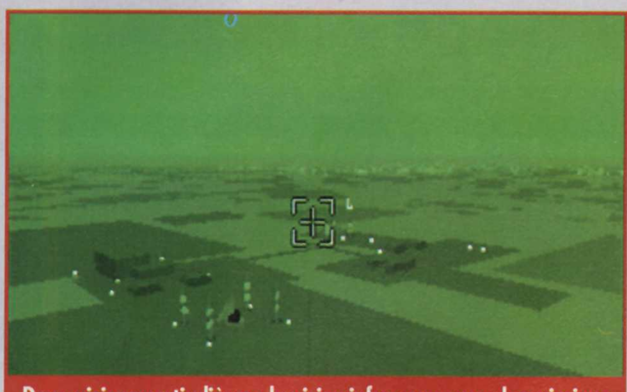


U.N. COMMANDER : CREER VOS MISSION

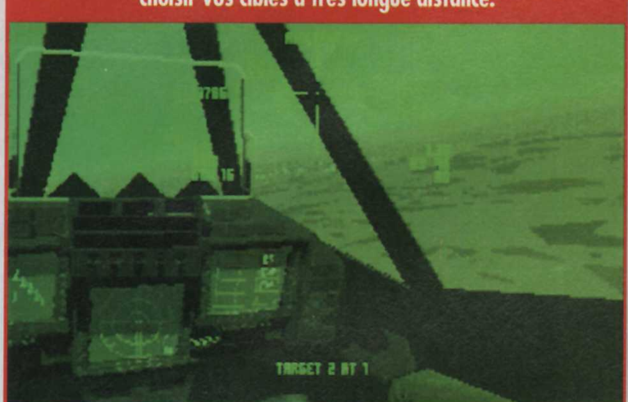
T.F.X. ne vous donne pas que le casque bleu de pilote d'élite, mais également la casquette de Commandant. Vous pourrez ainsi construire entièrement de nouvelles missions originales. Visualisez l'une des cinq cartes, repérez les différentes bases militaires, les ponts, les usines, les ports. Choisissez les objectifs, la cible primaire et la cible secondaire, ainsi que le point de départ et d'arrivée. De même que les conditions météo et l'intelligence de l'ennemi.

L'option la plus hallucinante étant la possibilité de zoomer directement dans n'importe quel point de la carte.

TFX



Deux visions particulières : la vision infra-rouge pour les missions de nuit, et le bombardement ultra-perfectionné qui vous permet de choisir vos cibles à très longue distance.









LES POINTS CHAUDS DE LA PLANETE

SOMALIE - Comme les films à grand succès les opérations militaires ont leurs suite. Après le succès commercial du premier épisode, T.F.X. vous propose de combattre pour l'opération Restore Hope 2. Débrouillez-vous pour que les convois humanitaires arrivent à bon port.

COLOMBIE - Tiens, allez, hop! La drogue c'est pas bien qu'ils disent, il faut tous les tuer les barons de la drogue. C'est salop là sont tellement riches qu'ils lèvent de véritables armées contre le gouvernement Colombien en place. Prenez part au conflit.

LIBYE- Les Nations Unies sont persuadées que le dictateur Libyen dispose d'usines de fabrication d'armes nucléaires. Vous êtes envoyé pour vérifier ces informations, et pour ramener des preuves. Surtout.

YOUGOSLAVIE- Fidèle à sa tradition ancestrale cette région d'Europe garde son appellation de poudrière des Balkans. Les armées Serbes et Croates continuent de se battre contre les Bosniaques. Le grand chef de l'ONU en a ras le bol.

ATLANTIQUE SUD - Le syndrome des Malouines reprend du service. Anglais et Argentins se tapent encore sur la tronche pour obtenir le contrôle de nouveaux gisements de pétrole dans l'Atlantique Sud. De plus un énorme bâteau transportant suffisamment de Plutonium pour produire 200 bombes nucléaires.

lisme et le nombre d'éléments calculés en cours de jeu pour les machines un peu moins rapides.

Côté pilotage, T.F.X. n'a rien à envier aux simulateurs les plus poussés, et, une fois de plus, le joueur devra jongler avec de très nombreuses touches. Cela dit, les manipulations restent logiques et deviennent simples après un peu de pratique. Pour mieux vous faire entrer dans son monde, T.F.X. propose d'ailleurs des missions d'entraînement à la difficulté croissante, qui mettent le joueur dans des situations variées. Une option "arcade" est même intégrée au jeu, pour ceux qui n'ont pas envie de se prendre la tête avec des tonnes de touches et qui veulent juste cartonner le plus possible d'ennemis.



ADMIRER L'ACTION SOUS TOUS LES ANGLES

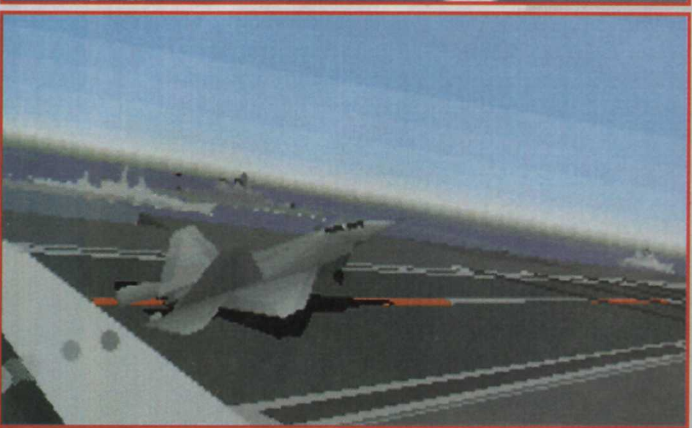
Hop, c'est parti ! Le joueur ayant fait ses preuves dans les missions d'entraînement est alors envoyé pour combattre "pour de vrai". Première chose, choisir son terrain d'action. Fan des Balkans, nous partirons donc en Yougoslavie, histoire de mettre notre grain de sel dans les embrouilles serbo-croato-bosniaques. Après un passage dans une salle de briefing, qui vous donnera toutes les informations sur la mission qui vous attend, vous vous préparez mentalement à risquer votre vie pour la toute fragile paix dans le monde.

Avant toute chose, il faut choisir quel avion vous allez piloter. Au menu, le Lockheed F-22, l'European Fighter Aircraft, et le fameux F117A théoriquement indétectable. A noter que ces deux derniers avions ne sont pas encore en service, et que les concepteurs de D.I.D. ont utilisé tout un tas de données lues dans divers magazines scientifiques pour synthétiser leurs performances, leurs réactions ainsi que leurs apparences. Ensuite, nous passons joyeusement à l'armement de notre bel avion. Tel le consommateur Carrefour moyen, nous passons dans les rayons de l'armurerie, et par clics interposés de la souris, vous choisissez vos missiles et vos bombes parmi cinq engins "air-air" différents, et quinze engins "air-sol" non moins changeants. Sans compter les canons qui équipent d'office le F-22 et l'EFA, le F117A -se voulant plus discret- n'a pas droit à ses bijoux du combat rapproché. L'avion est maintenant prêt, il attend tran-





Relativement délicat, l'atterrissage sur porte-avion peut être exécuté par l'auto-pilote très perfectionné de votre avion. Ça évite de finir un peu trop souvent au fond des mers.



quillement sur le porte-avion qui croise en Mer Adriatique. Première joie, par l'intermédiaire des touches de fonctions, on accède, notamment, aux vues extérieures qui nous permettent d'admirer l'avion, le porte-avion et la côte au loin : la confirmation pointe alors son nez, les objets 3D de T.F.X. sont décidément superbes et très détaillés, comme vous pouvez le constater sur les photos qui accompagnent ce test. Après la délicate phase de décollage, vous avez toujours la possibilité de l'auto-pilote, très évolué, si vous ne vous en sortez pas. Il est temps de partir à l'action !

L'impression de vitesse, la sensation de vol, sont superbements réussies tant les mouvements de l'avion, du ciel et de l'horizon sont souples et rapides. Un tour rapide du côté des différentes vues, finit d'achever le joueur amateur de belles images : vues de côté, vue vers l'arrière, vue extérieure. A noter qu'à l'aide des touches, il est possible de changer le niveau de zoom et l'angle de la caméra ; déjà vu, mais toujours excellent et agréable. De plus, le cockpit est, en quelque sorte, un cockpit virtuel pour parler moderne-branché-ouais. Si vous le désirez, vous pouvez faire tourner la tête du pilote, le faire regarder sur le côté, un peu partout. Tout s'anime, y compris l'armature du cocpkit, vos mains et vos jambes. Un peu comme dans Virtua Racing en "arcade", le passage d'une vue à l'autre ne se fait pas directement, mais progressivement, en animation avec mouvements de caméras et tout et tout. C'est, bien sûr, un détail, mais ça suffit pour mettre le joueur en joie.

Sur la carte stratégique, que vous pouvez consulter à tout moment, tous les objectifs et les ennemis détectés sont symbolisés par des petits points clignotants, en compagnie du tracé du vol le plus court reliant votre point de décollage à vos objectifs de mission, puis à votre point d'atterrissage.

Un petit tour dans les hauteurs, histoire d'en prendre plein les yeux et d'admirer les plus beaux nuages de l'histoire des simulateurs de vol. Joliment cotonneux sur plusieurs plans, ils sont magnifiques. Mais bientôt une voix vous sort de votre rêverie, l'alerte est donnée, un avion s'approche à grande vitesse, appremment bien décidé à vous chercher des embrouilles. C'est là l'occasion d'entendre les superbes digitalisations de voix. Tout un tas de phrases sont intégrées au jeu, accompagnées de voix synthétiques qui dictent les nombres. Du coup, l'ordinateur peut vous donner, de vive voix, toutes sortes de coordonnées, d'informations et de positions en tout genre. L'effet est excellent.

LA PANNE EN PLEIN CIEL

En plein cœur d'une magnifique mission vous arrivez à court de fuel. Tête en l'air que vous êtes. Heureusement un avion ami qui se promène dans les parages, bourré jusqu'à la gueule de carburant tout neuf, va vous permettre de faire le plein en l'air. Approchez-vous lentement, sortez le magnifique tuyau de ravitaillement et ajustez votre position pour pouvoir pomper votre petit camarade. Il ne reste plus qu'à repartir au combat.







TFX



DES COMBATS D'UN REALISME ETONNANT

Le système de combat est très bien fait. Rien de révolutionnaire ou de radicalement nouveau, mais une souplesse bien agréable qui laisse toute liberté au joueur hargneux désireux de descendre son adversaire. Là encore, T.F.X. nous réserve des surprises. Passez en vue extérieure, faites tourner la caméra autour de l'avion pour le voir de dessous, lancez un missile et admirez le réalisme de son mouvement, la traînée de fumée qu'il lâche derrière lui.

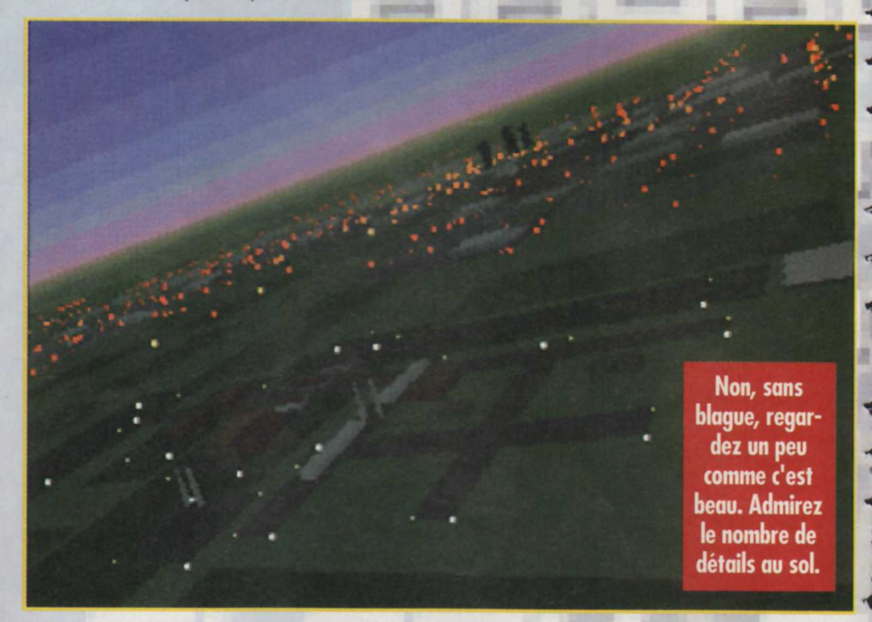
Les combats sont passionnants. Les réactions de vos adversaires, surtout s'ils sont de niveau avancé, sont d'un réalisme surprenant. Les concepteurs de D.I.D. ont passé un temps fou sur le moteur de mouvement des avions. Vos adversaires analysent réellement vos déplacements, votre façon de combattre, pour adapter leurs propres mouvements et mieux vous cartonner. Du coup, impossible de trouver la moindre botte secrète qui permette d'allumer tout le monde sans difficulté, le joueur devra lui aussi s'adapter à toutes les situations.

T.F.X. est bourré d'ingrédients, d'éléments variés, et plein d'idées qu'il serait absurde de décrire ici sous peine de transformer ce test en manuel d'utilisation : ravitaillement aérien, vue infra-rouge de nuit, scènes cinématiques et écrans graphiques de qualité entre les missions, plusieurs modes "auto-pilote" variés, bombardement avec lockage laser (spécial Guerre du Golfe, vu à la télé !), création de vos propres scénarios, simulation parfaite de la force-G, et tout un tas d'autres détails qui font de T.F.X. ce qu'il est : le meilleur simulateur de combats.

En fait, il est difficile de trouver des défauts à ce jeu. Notons tout de même que les musiques qui accompagnent le soft sont assez moyennes, au niveau des compositions, pas au niveau sonore. Même si cela part d'une bonne intention d'accompagner les combats de musiques qui évoluent selon l'intensité de l'action. Autre problème, même si le jeu est prévu pour des machines équipée de 2 Mo de mémoire, T.F.X. s'avère beaucoup plus lent, au niveau des chargements, dans cette version. 4 Mo de mémoire semble un minimum, de même qu'une machine rapide -au moins un 486-, même si le jeu fonctionne sur un 386.

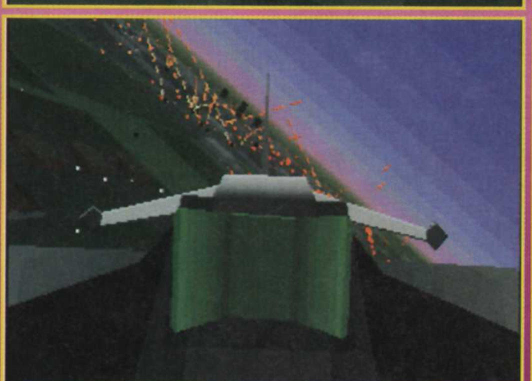
Pour ne pas finir sur une mauvaise impression, précisons que le T.F.X. est sans aucun doute l'un des meilleurs produits de l'année, et qu'il ravira à l'extrême tous les fans de simulateurs de combats.

Seb.


Non, sans blague, regardez un peu comme c'est beau. Admirez le nombre de détails au sol.









SOUS TOUS LES ANGLES

Toutes les vues possibles et imaginables sont disponibles dans T.F.X. : vue de côté, de face, vue vers l'arrière. Et, bien sûr, les superbes vues extérieures où vous pouvez faire tourner la caméra dans tous les sens et changer de niveau de rapprochement ; la vue poursuite qui suit votre missile, ou la vue automatique de vos objectifs



NEOCOM SIMULATION

Présent au SUPERGAMES Show du 24 au 28 Novembre (Porte de Versailles)

TEL : (1) 49 59 88 89 — Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 19h00 — FAX : (1) 49 59 86 32

LOGICIELS DU MOIS

Flight Simulator 5	**420 FF**
Add On FS5 - Washington	320 FF
Add On FS5 - New York	320 FF
Add On FS5 - San Francisco	320 FF
Add On FS5 - Paris	320 FF
Tornado	320 FF
Falcon 3.0 missions (Fighting Tiger)	210 FF
Mig 29 - Add on Falcon 3.0	290 FF
A.T.P.	420 FF
Aces Over Europe	390 FF

ORCHID - SOUND WAVE 32



Compatible Sound Blaster Roland MT 32 Microsoft Sound System

DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans

1790 FF

LECTEUR CD ROM ORCHID



Double vitesse (307,2 Ko/s) Multisession, compatible CD photo Kodak, CD-XA, CD-I et HIGH SIERRA. Compatible multimedia PC.

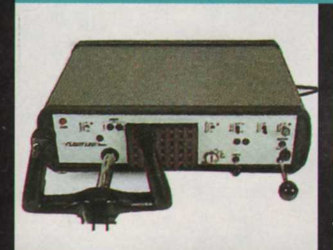
1890 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT 590 FF

GAMME FLIGHT LINK ™



Module H1
7990 FF



Palonnier
1990 FF

YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF

MODEM TARGET



Fax modem Target 14 400 bauds (externe)
V21 / V22 / V22 bis / V23
V.32 / V.42 / V.42 bis.
2490 FF

GAMME THRUTSMASTER ™



Carte Jeu A.C.M
340 FF



Flight Control System Pro
1090 FF



Flight Control System
690 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF



W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF

CARTES SOUND BLASTER ™



SOUND BLASTER 2.0	690 FF
SOUND BLASTER PRO	990 FF
SOUND BLASTER 16	1390 FF
SOUND BLASTER 16 ASP	1750 FF

NEOCOM SIMULATION - 11/13 rue Baudin 94 200 Ivry sur Seine
Offre valable jusqu'au 31/12/93 dans la limite des stocks disponibles.

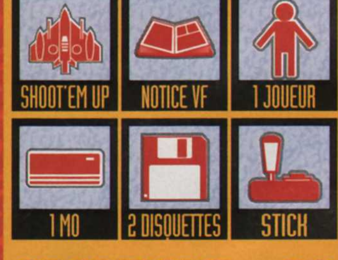
Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces prix s'entendent TTC et port compris		Total TCC	

Non : ____________ Prénom : ____________
Adesse : ____________
Ville : ____________ Code Post : ____________
Tél : ____________
Règlement : ☐ Mandat ☐ Chèque (libellé à l'ordre de NEOCOM)
☐ Carte Bancaire n° :
Date d'expiration : ____________
Date: Signature :

COMPATIBLE A 1200



EDITEUR GREMLIN



SHOOT'EM UP · NOTICE VF · 1 JOUEUR · 1 MO · 2 DISQUETTES · STICK

GRAPHISME	19
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	0,5
GLOBAL	88%

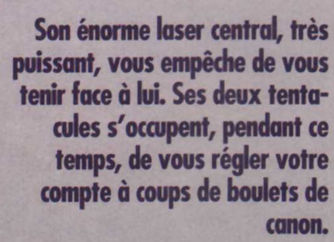


▲ C'est tellement beau, qu'on croirait presque être au café du coin sur le dernier shoot'em up.
▲ Il est possible de cumuler jusqu'à huit armes différentes sur votre petit vaisseau. Croyez-moi, c'est spectaculaire !
▲Que voulez-vous que je vous dise, c'est génial !
▼La mort, ça tue ; ia guerre, c'est pas beau !

MEGASTAR joystick

DISPOS

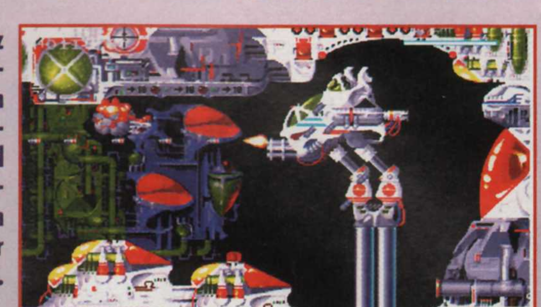
Je suis tranquille, seul devant mes écrans de contrôle, de faction sur le poste avancé d'Alpha du Centaure. Je vais me fumer une petite cigarette aphrodisiaque vénusienne, tiens, ça passera le temps. Plus que trois semaines à tirer avant ma mutation sur Dzeta II, je vais enfin pouvoir prendre du bon temps. Il paraît qu'il y a, là-bas, un super groupe de rock progressif, faudra que je fasse un tour du côté de la salle de concert d'Atlantis, et puis... Hein, que se passe-t-il ? Mon téléscripteur holographique vient de s'allumer, alors que retentit une sirène assourdissante. Encore une invasion extraterrestre ? Oh non, c'est la troisième cette semaine, il faut toujours que ça tombe sur moi ! Ils dorment quand, ces mecs ? Bon, allez, faut que je vous laisse, y'a du carnage dans l'air, c'est parti !



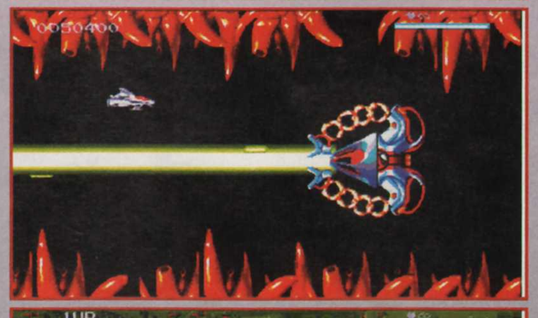
D-HERO, OU LE RETOUR DE LA REVANCHE DU FILS DE R-TYPE QUI VEUT SE VENGER

Eh oui, c'est parti pour un nouveau shoot'em up sur Amiga, cela faisait longtemps qu'on n'en avait pas vu débouler sur cette bécane. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on n'a pas cherché à faire dans l'originalité chez Gremlin, car Disposable Hero s'est manifestement très fortement "inspiré" de R-Type. Passons rapidement sur le scénario, qui relate la lutte, au 29e siècle, de l'Alliance des Mondes Libres, opposée à d'obscures forces hostiles. Enfin bref, la routine habituelle, vous êtes le sauveur du monde, son dernier espoir, le héros, le gentil. On se demande, du reste, pourquoi les éditeurs se fatiguent (très peu, remarquez) la vie, à nous concocter des pseudo-histoires ridicules, alors que tout le monde se fiche pertinemment du scénario dans un shoot'em up. Ce qu'on

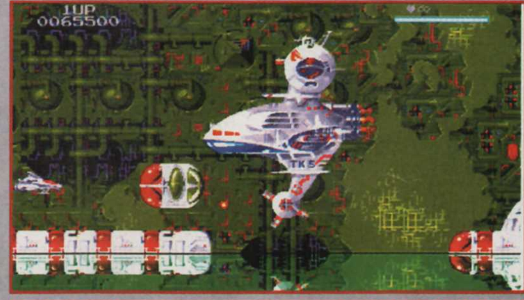
QUELQUES UNS DE VOS NOUVEAUX AMIS



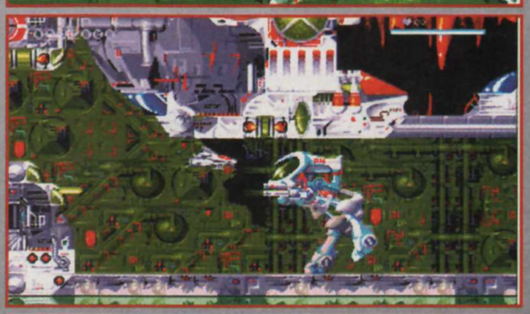
Le plus dangereux de tous, voyez plutôt : une mitrailleuse (très) lourde, un petit laser d'appoint et un lance-roquettes, voilà pour décourager les plus audacieux. De plus, il possède une paire de jambes télescopiques lui permettant d'allonger son corps pour vous empêcher de passer derrière lui.



Son énorme laser central, très puissant, vous empêche de vous tenir face à lui. Ses deux tentacules s'occupent, pendant ce temps, de vous régler votre compte à coups de boulets de canon.



Malgré son aspect imposant, le moins dangereux de tous les boss. Il ne dispose que de quatre canons montés sur une roue qui tournoient dans tous les sens, ce qui ne lui permet de vous tirer dessus qu'en diagonale si vous lui faites face. Laissez un obstacle entre ses canons, et vous pourrez l'ajuster tranquillement.



Vous l'avez tous reconnu, il s'agit bien du "walker" made in Psygnosis, toujours équipé des ses doubles mitrailleuses lourdes. Laissez-les vous ajuster et elles feront des ravages.



Premier boss "organique", cet immonde insectoïde crache du feu ou se retourne pour mieux pondre ses oeufs, qui se changent aussitôt en larves destructrices qui vous poursuivent où que vous alliez.

ABLE HERO

"Le meilleur clone de R-Type"

veut, c'est du massacre, peu importe le prétexte qui l'occasionne. Cette parenthèse refermée, penchons-nous donc sur Disposable Hero et voyons de quoi il en retourne.

UNE REALISATION A TOMBER PAR TERRE

Le jeu se déroule donc en un scrolling horizontal de bonne facture, mâtiné d'un brin de scrolling vertical lorsque vous vous approchez des bords, inférieur ou supérieur, de l'écran. Tout contact avec le décor vous est interdit sous peine de désintégration instantanée, et il vous faudra parfois négocier d'étroits goulots très périlleux. Mais attention, Gremlin ne s'est pas contenté d'une pâle repompe. La technique ayant beaucoup évolué depuis "l'ancêtre", Disposable Hero se devait d'apporter de nombreuses améliorations. Eh bien, soyez rassuré, c'est chose faite et on peut dire sans hésitation que le logiciel est une belle réussite. Les graphismes, tout d'abord, sont parmi les plus beaux jamais vus sur ce type de soft.



Ils sont tous venus, ils sont tous là, rien que pour vous faire votre fête ! Même le walker de Psygnosis fait quelques apparitions !

L'écran est chargé, jusqu'à la gueule, de couleurs plus éclatantes les unes que les autres, et chacun des sprites ou des éléments du décor est finement dessiné. Il faut voir dans le premier niveau les reflets des bâtiments dans l'eau qui se troublent puis s'éclaircissent, pour imaginer le perfectionnisme des graphistes. En ce qui concerne les sprites des Aliens, une bonne surprise vous attend là aussi, car Disposable Hero est littéralement truffé de boss gigantesques. Rien que dans le premier niveau, on n'en dénombre pas moins de quatre ! Bien évidemment, chacun d'eux possède un armement spécifique, ainsi qu'un talon d'Achille

Vous voici à l'intérieur de l'usine, les Aliens ne perdent rien pour attendre, vous allez pouvoir étrenner vos nouvelles armes.



C'est ici, au coeur de la sphère, que vous devez atterrir pour procéder à des changements sur votre vaisseau.





DISPOSABLE HERO

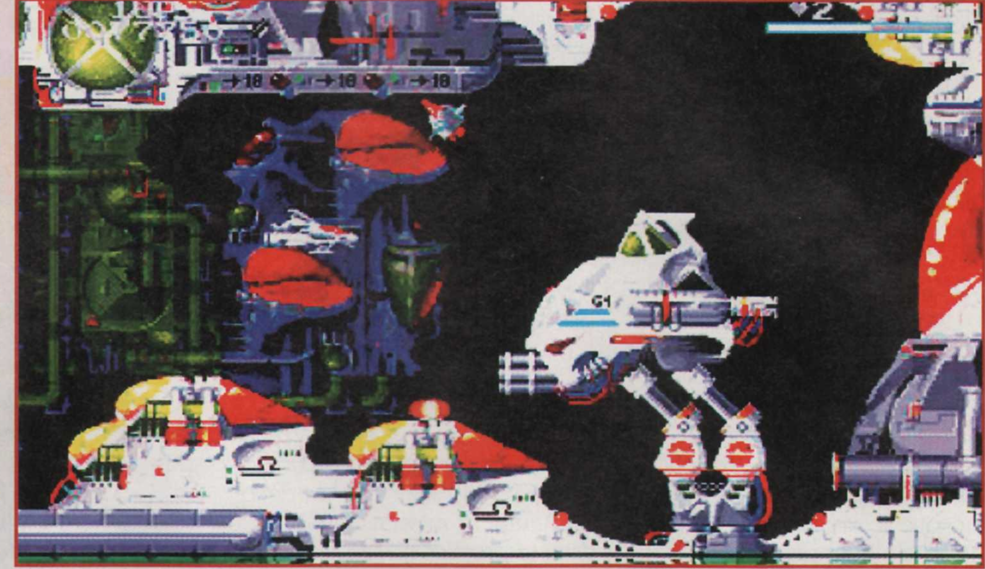


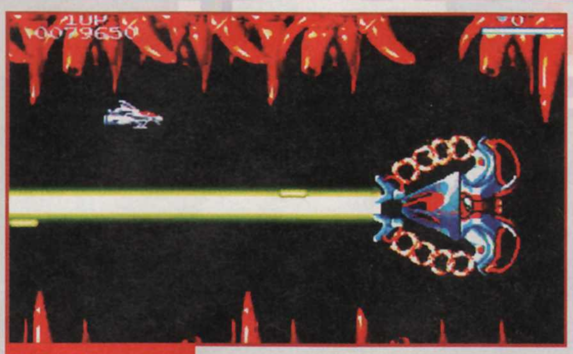
qu'il vous faudra découvrir pour en venir à bout. Malgré leur taille, ces sprites se déplacent à l'écran sansaucun problème de fluidité.

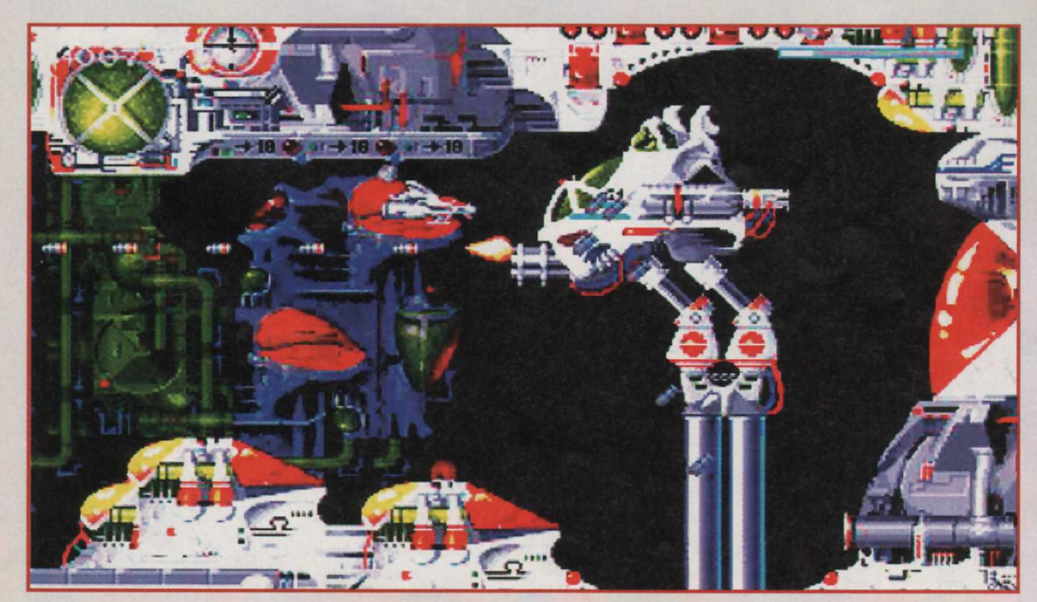
LASER, MITRAILLEUSES, ROQUETTES ET AMOUR

C'est bien beau de nous balancer à tour de bras de gigantesques machines de combat, encore faut-il nous donner les moyens de les chatouiller sérieusement. Un grand nombre d'upgrades sont donc présents, qui n'attendent que vous pour cracher leur venin. Le système d'armement évolutif est un peu différent de ce à quoi nous sommes accoutumés. S'il faut bien, comme toujours, ramasser les "power-up" qui jonchent votre passage, ces derniers ne prennent pas effet immédiatement. En effet, ce sont des modules aliens que vous collectez, ce qui est assez logique, vu que vous survolez leur territoire. Vos savants doivent donc étudier cette nouvelle technologie, ce qui prend un peu de (précieux) temps. Le tout reste, après cela, de les monter sur votre vaisseau. Vous rencontrez, à cet effet, bien souvent sur votre passage de curieux dômes situés sur des plates-formes. Ce sont en réalité des usines sur lesquelles vous devez atterrir, sous le feu nourri de l'ennemi, afin de faire modifier votre astronef. Mais attention, il ne s'agit pas d'adapter n'importe quoi n'importe où. Votre chasseur dispose d'une certaine tolérance en terme de poids et de consommation d'énergie, que vous ne pouvez dépasser. Il vous faudra donc faire des choix ; reconnaissez qu'il serait dommage de tomber en panne en plein vol ! Quoi qu'il en soit, vous aurez beau être armé jusqu'aux dents, la tâche qui vous attend sera rude. En effet, il est bon de le signaler, Disposable Hero est un jeu extrêmement difficile. Vous êtes sans cesse attaqué de toutes parts, et votre barre d'énergie s'épuise diablement vite. Lorsqu'il faut en plus slalomer entre les éléments du décor, je vous laisse imaginer l'enfer que cela peut devenir ! Vous serez peut-être découragé par moments, mais le soft est d'une telle qualité, que cela vaut le coup de s'accrocher. Résumons-nous : des graphismes splendides, une bonne animation, de gros sprites à ne plus savoir qu'en faire. Ne serait-ce pas là tout simplement le meilleur shoot'em up depuis Project X ?

PINKY





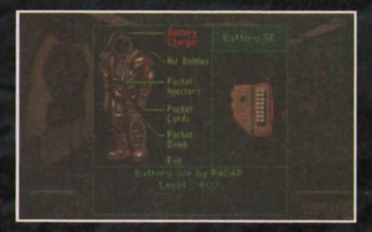


Pub: Achetez le nouveau banc solaire xwtzy, de conception révolutionnaire, vous garantit un bronzage mortel dès la première scéance.

88%

Delphine Software
présente

IN EXTREMIS



Un jeu de

Blue
Sphere

Disponible sur PC 386 minimum et carte VGA 256 couleurs.
Distribué par PPS, 150 Boulevard Haussmann 75008 Paris



DISPO SUR:
AMIGA



EDITEUR
VIRGIN


ARCADE

BETA VERSION

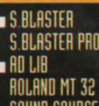
2 JOUEURS

7 MO

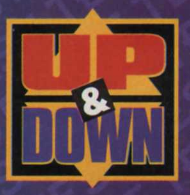
640 KO

STICK/CLAVIER

VGA

CARTE SON

S.BLASTER
S.BLASTER PRO
AD LIB
ROLAND MT 32
SOUND SOURCE

GRAPHISME	16
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	13
GLOBAL	88%



▲ La conversion du jeu d'arcade est extrêmement fidèle à l'originale. Un vrai bonheur.
▲ Le maniement est parfait, le personnage exécute le coup demandé instantanément.
▲ Lacompatibilité avec le joypad Gravis à quatre boutons est une véritable motivation pour acheter l'interface en question.
▼ Dommage qu'il n'y ai pas de mode tournoi pour plus de deux joueurs.

CONFIG. MINI: 386 RAPIDE (486 VIVEMENT CONSEILLÉ)



MORTAL

"Le jeu de combats qui détrône

Dans les salles d'arcade, dans les cafés, Mortal Kombat fait de véritable ravages. Après la grande mode de Street Fighter 2, il semble que son clone made in Midway tout de digitalisations vêtus est réussi à convertir les fans de Ryu, Ken et autre Blanka en afficionados de Johnny Cage, Kano ou Scorpion. Bref, s'il est un jeu qu'il faut connaître par cœur pour briller en société arcadesque, c'est bien de Mortal Kombat qu'il s'agit. Les versions PC et Amiga arrivent, elles seront (normalement) disponibles à l'heure où vous lirez ces lignes, puisque formule consacrée il faut utiliser.



Et hop, un tableau bonus où vous devre prouver la force de votre personnage. Il s'agit de frapper rapidement sur une touche donnée, et de déclencher le coup au bon moment pour briser les planches.

RISQUER SA VIE POUR L'ETERNITE

Elle est retrouvée, l'éternité. C'est Shang Tsung qui la détient, il en a le secret. Plein d'une bonté malsaine, grand spectateurs de spectacles sanglants ce dernier organise tous les ans un tournoi sur son île forteresse. Un tournoi de combats mortels. Le vainqueur aura l'immense honneur, et la chance inouïe, d'entrer dans la cour impériale des immortels.

Sept candidats à la vie éternelle se sont présentés, Sept combattants de tous horizons qui n'ont froid ni aux yeux, ni ailleurs, et qui sont bien décidés à risquer leurs peaux en échange de l'immense cadeaux. Karatékas, Ninjas, membres de troupes de combats ou de sectes d'assassins, les participants ont tous un point commun: il aime que le sang coule, et si possible celui de leur adversaire.

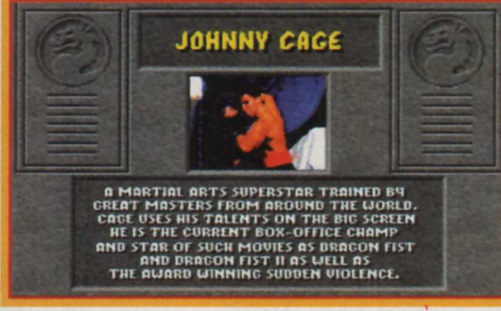
Celui qui sortira vainqueur des nombreux combats affrontera alors celui qui reste invaincu depuis 200 ans, celui qui a toujours empêché que le précieux présent soit remporté: Goro. Mi-homme mi-dragon, Goro a toute de l'être effrayant et sacrément repoussant. Immense, doté de quatre bras et d'une sacré sale tronche, Goro n'a peur de personne, pas même de ces nouveaux jeunes qui arrivent plein d'espoirs.

Tout le monde est prêt, les sanglantes festivités peuvent commencer.

Dans le tas des menus et des écrans de présentation et d'introduction, vous trouverez des fiches signalétiques sur chaque personnage. Une toute petite séquence filmée et animée montre chaque tronche de bastonneur.







UNE VERSION PLUS SANGLANTE QUE LES AUTRES

Si Mortal Kombat a autant de succès c'est sans aucun

KOMBAT

Street Fighter 2 et Body Blows."

doute parcequ'il est de loin le jeu de combats le plus violent de l'histoire du genre. Pour deux raisons. D'une part les personnages sont tirés de digitalisations sur acteurs, du coup les sprites, leurs mouvements sont d'une réalisme étonnant. Même si Mortal Kombat, sous certains aspects, est assez cinglé de la tronche et peu plausible (genre mecs qui jettent des boules de feu, qui ont quatre bras ou qui disparaissent pour réapparaitre 10 mètres plus loin). Autre élément apte à rendre le jeu très populaire: les giclées de sang qui ponctuent les combats de leur flok-flok giclegicle. En ce sens, cette version PC est plus fournie que les autres adaptations consoles ou même Amiga. Les graphistes de Probe Software, la société qui a développé le soft pour Virgin (voir Joystick n°42), ont dû s'en donner à cœur joie.

Selon la formule maintenant classique, Mortal Kombat cache des coups spéciaux pour chaque personnage. Différence: ceux de Mortal Kombat sont nombreux, plusieurs différents par personnage, et particulièrement violents. Notamment les séquences où vous achevez vos adversaires, quand il est sonné et qu'il titube, en exécutant des coups spéciaux: et hop que je t'arrache le cœur, et tac que je te décroche la tête et je la brandis bien haut. Absolument éclatant!

Mais comment se déroule une partie? Tout dépend du nombre de joueurs humains. A deux, vous ferez s'enchainer les combats, en changeant de personnage à chaque manche si vous le désirez, tandis que l'ordinateur compte les victoires. En mode 1 joueur Mortal Kombat est plus structuré. Vous commencerez par affronter les 6 autres personnages inscrits pour le tournoi, puis un adversaire qui vous ressemble comme deux gouttes, qui dispose des mêmes coups. Chaque combat s'arrête au bout de deux manches gagnantes.

Ensuite, tout recommence avec 3 matchs dis d'endurance.



Les matches dit d'Endurance sont assez difficile, vous devez éliminer deux personnages à la suite sans refaire le plein d'énergie.

LES DECORS DE MORTAL KOMBAT

Les nombreux combats que vous allez mener vont se dérouler dans une poignée de décors qui cyclent gentiment pour vous permettre de continuer à vous battre dans la joie. Les décors, tout comme les personnages, sont entièrement composés de digitalisations sur plusieurs plans. Certains éléments s'animent, même, à la fin d'un combat.



LA COUR



LES PORTES DU PALAIS



LE SANCTUAIRE



LE TROU



LA SALLE DU TRÔNE



L'ANTRE DE GORO

MORTAL KOMBAT





SUB-ZERO nous fait une démonstration de son tir gelant.





CAGE lance des boules d'énergie.





RAIDEN le dieu du tonerre balance des éclairs.





KANO cartonne à coups de boomerangs lumineux.





SCORPION harponne son adversaire.



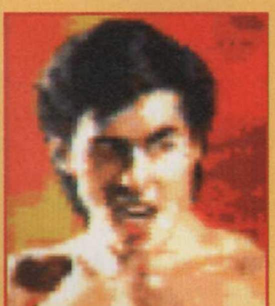


SONYA tire comme un robot.

LES SEPT PERSONNAGES ET (QUELQUES) POUVOIRS

Chaque personnage de Mortal Kombat dispose de nombreux coups et de coups spéciaux qu'il est possible de déclencher en enchainant des combinaisons de touches ou de manettes plus ou moins complexes. Ces coups spéciaux ont le mérite de pomper pas mal d'énergie à votre adversaire





LIU KANG jette des boules de feu.

Comprenez que vous affronter deux adversaires à la suite, sans avoir le temps de refaire le plein d'énergie. Il convient d'être parfaitement entraîné et rodé pour passer à travers ces épreuves. Puis vient le combat avec la sales bestioles à quatre bras, et enfin la lutte contre Shang Tsung lui-même.

UNE VERSION DECIDEMENT PROCHE DE L'ARCADE

Ça y est, semble-t-il, le PC n'a plus rien à envier aux autres bécanes en matière de jeu d'arcade. Du moins, quand ont dispose d'une bécane rapide, d'un 486. Mortal Kombat est en effet étonnament fluide, les personnages sont pourtant de bonne taille (la moitié de la fenêtre de jeu environ), riches en nombres d'étapes d'animation qui s'enchainent avec une vitesse absolument soufflante. De plus, des scrollings sur plusieurs plans se déclenchent dès que l'un des joueurs se déplace. Cela va jusqu'à cinq plans et donne un effet de profondeur tout à fait réussi, avec les nuages qui défilent entre les colonnes du temple, ou qui jouent à cache-cache avec la Lune.

La maniabilité est, elle aussi, absolument irréprochable. Avec un peu d'entrainement on maîtrise la vaste gamme de coups disponible pour chaque personnage, en s'entraînant à exécuter les coups spéciaux: lancer une boule de feu, voler dans les airs, disparaître et réapparaître plus loin, lancer un harpon, bref, tout un tas de monstruosités étudiées pour rendre fou de rage son adversaire. A noter qu'il est possible de jouer au clavier ou avec un joystick. Mortal Kombat est compatible avec les Joystick 2 boutons, mais également avec les Joy 4 boutons de chez Gravis. Jouer à Mortal Kombat avec une telle manette est tout à fait excellent.

Même si nous n'avons pu entendre tous les sons du jeu, ceux qui nous sont tombés dans le creaux de l'oreille promettait beaucoup: le sang tombe sur le sol avec grand bruit.

Mortal Kombat est devenu, à mon goût, la référence du genre sur PC. Sa réalisation très clean, ses graphismes réussis et surtout son ultraviolence défoulatoire en font un titre essentiel à quiconque chasse le jeu de baston.

Seb.





PRENEZ LA ROUTE AVEC SAM & MAX™, ATTENTION, *ILS NE FREINENT JAMAIS !*

Sam & Max

JE N'ARRIVE PAS À IMAGINER QUELQUE CHOSE DE PLUS RELAXANT QUE D'ÊTRE ENFERMÉ DANS UNE VOITURE AVEC UN PSYCHOTIQUE MÉGALO COMME TOI, MON PETIT POTE!

C'EST VRAIMENT GENTIL, SAM. JE VAIS PLEURER DEVANT TOUT LE MONDE...

PURCELL

HIT the ROAD™

Prenez la route avec Sam et Max, les détectives Freelance, pour essayer de résoudre cette affaire compliquée. Sam (un privé canin) et Max (une sorte de lapin hypercinétique) vont suivre la piste d'un Grand Pied échappé de la fête foraine et sillonner l'Amérique dans une aventure animée complètement folle! Aidez nos détectives de choc à trouver le monstre en liberté! Tout de suite!

- Des animations incroyables et un humour absolument tordu!
- Des heures de plaisir avec les mini-jeux comme l'Assomme-Rats et CarBomb!
- Livrez-vous à des activités antisociales gratuites!
- Visitez les pièges à touristes et intimidez leurs drôles d'habitants.
- Prenez-en plein la vue avec les splendides graphismes plein écran!
- Une interface à base d'icônes d'une simplicité désarmante!

Bientôt disponible sur PC version française intégrale

distribué par:
UBI SOFT
Entertainment Software
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois

UNE NOUVELLE AVENTURE LucasArts™ TIRÉE DE LA BD DE STEVE PURCELL

LUCAS Arts







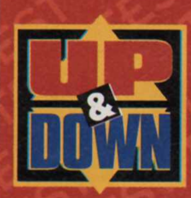
COMPATIBLE
AMIGA 500
600 • 1200



EDITEUR
CORE DESIGN



GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	13
ORIGINALITE	11
GLOBAL	84%



▲ Les graphismes des sprites sont très mignons, très drôles. Les ennemis sont de toutes sortes, et vous réservent plein de surprises.
▲ Les scrollings, même s'ils ralentissent nettement deux ou trois fois dans le jeu, sont parfaitement fluides et rapides.
▲ Les tableaux sont bien conçus, et agencés de telle façon que la difficulté est joyeusement croissante.
DOWN
▼ Même si les tableaux sont nombreux, on aurait apprécié une plus grande difficulté générale du jeu. Histoire de le faire durer un peu plus longtemps.

CONFIG. MINI:
386 DX 33

WONDER DOG

Des plates-formes pour un super clebard

A l'origine, Wonder Dog fut développé sur console Megadrive. Voilà qu'il arrive sur Amiga, histoire de nous prouver qu'en matière de jeux de plates-formes, les micros peuvent faire aussi bien que leurs petites sœurs niponnes. Les programmeurs, les graphistes et les concepteurs de chez Core Design semblent quelque peu secoués du boçal, leurs nuits sont agitées, leurs rêves grouillent de clébards aux super pouvoirs, de cochons volants, d'extra-terrestres mongoliens et de parasols plantés dans des postérieurs de singes. Toutes ces créatures tarées traînent dans Wonder Dog, enrobées d'un scénario non moins loufoque que je vais joyeusement vous présenter.



Certains passages secrets vous mèneront dans des niveaux complets, que vous auriez pu rater par inadvertance. Il est donc possible de finir le jeu sans avoir 100 % de ses décors.

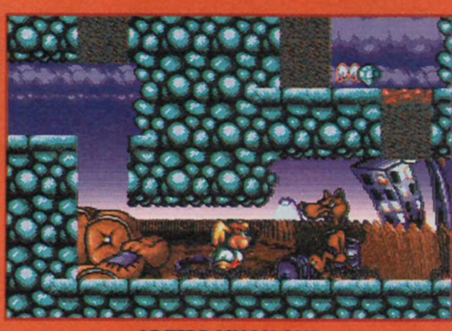
LES SIX MONDES DE WONDER DOG



LA CAMPAGNE PLEINE DE LAPINS



LA VILLE DES CLEBARDS



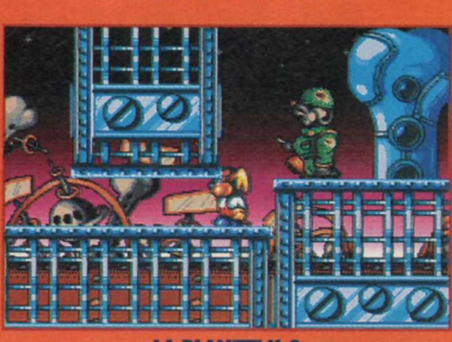
LE TERRAIN VAGUE



LA PLANETE FROMAGE



LA PLANETE TAREE DU BULBE



LA PLANETE K-9

ET LES PITBULLS DEBARQUENT...

La planète K-9, au fond de l'univers à gauche, est habitée uniquement par des chiens. Des gros, des petits, des frisés, des longs, des courts ; rien que des clebs, des clébards, des bestioles à quatre pattes remuant la queue, qui jonchent les trottoirs de tonnes et de tonnes de magnifiques excréments. Les rues de la planète K-9 sont impraticables. Tous ces chiens vivaient joyeusement dans une harmonie exemplaire pour le reste de l'univers, toutes les races de clébards se côtoyaient sans encombre, y allant sans cesse de leurs "ouah-ouah" et de leurs "jappe-jappe-couine-couine". Enfin, presque toutes. La seule race de chiens ab-

DOG



Si vous êtes très malin, vous réussirez à trouver les nombreux écrans bonus cachés dans tous les niveaux du jeu. Y entrer est synonyme de bonus à la pelle.

sente de la planète K-9 vint un jour à débarquer : les Pitbulls. Anti-pacifiques à l'extrême, les Pitbulls, organisés en véritable armée, envahirent la paisible planète qui pue la merde 24 heures sur 24. En un clin d'œil de chien, la planète K-9 fut totalement sous contrôle ennemi, ses pacifiques habitants n'étant pas habitués à se battre. Heureusement, juste avant l'occupation finale, les scientifiques de K-9 avaient réussi à injecter un sérum de sur-puissance à un jeune chiot qu'ils avaient alors envoyé dans l'espace, en catastrophe, afin qu'il échappe à l'occupant. Par l'effet du sérum, le jeune chiot grandit à toute vitesse, devenant en même temps un chien aux super pouvoirs, un super clébard : Wonder Dog.

Notre héros s'est "crashé" sur la planète Terre, il doit rejoindre la planète K-9 au plus vite, et la délivrer de l'emprise du méchant envahisseur Pitbull.

MORDS-LES, MORDS-LES TOUS, WONDER DOG !

Core Design se perfectionne de mois en mois dans la réalisation de jeux de plates-formes. Après plusieurs tentatives toujours plus réussies les unes que les autres, voilà Wonder Dog qui s'avère être son meilleur soft dans le genre, et l'un des meilleurs sur Amiga.

Le principe est simple : le joueur dirige Wonder Dog, le super clebs, et le fait traverser tout un tas de niveaux aux décors changeants, à la difficulté croissante et aux pièges toujours plus nombreux. Wonder Dog, en sa qualité de chien d'exception, peut sauter bien haut, courir bien vite, voler légèrement avec ses belles oreilles, creuser des trous si la terre et suffisamment meuble, et surtout tirer sur les ennemis qui le gonflent un peu trop. Le tout se contrôlant le plus facilement du monde à l'aide du joystick.

Six mondes différents sont présents dans le jeu, chacun d'entre eux étant composé de décors changeants, et vous opposent, à chaque fois, à de nouveaux enne-

"C'est un oiseau ? C'est un avion ? C'est une fusée ? Non, c'est un chien..."

Wonder Dog est un héros. Un super héros, même. Il est rapide, fort, intelligent et doté de super pouvoirs.



Wonder Dog saute, hop là !



Wonder Chien souffle quand il est fatigué, oooh !



Wonder Clébard court... très vite. Ouais !



Wonder Clebs a la haine et il frappe, il tire. Han !



Wonder Toutou se baisse et évite les coups.



Wonder Pif-le-Chien creuse la terre et s'enfonce.

CHIENS, CLEBS, CLEBARDS ET COMPAGNIE

Vos ennemis sont de loin les ingrédients les plus amusants du jeu : variés, bien animés, originaux et beaux, ils sont au centre du jeu et de vos futures galères.









WONDER DOG

mis. Ces mondes vont des rues de notre belle planète avec ses lots de chats sortant des poubelles et ses divers chiens arpentant le trottoir, à la planète K-9 truffée d'installations militaires Pitbulls, en passant par d'autres planètes complètement cinglées où de drôles de bestioles vous agressent.

En véritable jeu de plates-formes, Wonder Dog est truffé de tableaux bonus cachés, de passages secrets et même de mondes complets que les joueurs les plus perspicaces pourront découvrir. Vous aurez également à affronter des boss de fin de niveaux classiques, et même des boss de milieu de niveaux un peu moins classiques. Ces derniers sont énormes et très résistants, comme il se doit.

UNE REALISATION DE QUALITE QUI SERT UN JEU BIEN AMUSANT

A l'arrivée, Wonder Dog s'avère être un très bon jeu, qu'il est bien agréable de traverser. Le maniement du héros est absolument irréprochable, pas le moindre coup de joystick à répéter deux fois, une précision impeccable. De ce côté-là, Wonder Dog sent bon la perfection. Pour ce qui est des graphismes, coup de chapeau également, les artistes de Core Design ont fait preuve d'originalité dans certains tableaux, et de bon goût en matière de choix de couleurs, de finesse et de clarté. Les fonds et les arrières-plans qui défilent en différentiel, sont absolument délirants avec leurs immeubles aux perspectives tarées ou leurs tronches grimaçantes en papier peint. Côté technique pure, pas grand chose à redire, les scrollings multi-directionnels et différentiels en deux plans, donc, sont superbement fluides et rapides. Il est vrai, malgré tout -relevons là un léger point noir-, que ça rame pendant deux secondes maximum à deux ou trois endroits du jeu, quand il y a trop de sprites à l'écran. Nous n'en ferons pas un fromage. Même pas un pâté pour chien. A la limite, un pâté de chien. Côté musiques et bruitages, hop, une réussite également, avec des compositions très chouettes à tendance dance-hop-là. Pour finir, un petit môt sur les graphismes, les sprites et les décors, qui sont dans un style volontairement non-réaliste, et qui ont un cachet indéniable.

Seb.



ET HOP, UNE POIGNÉE DE TRES GROS MÉCHANTS !

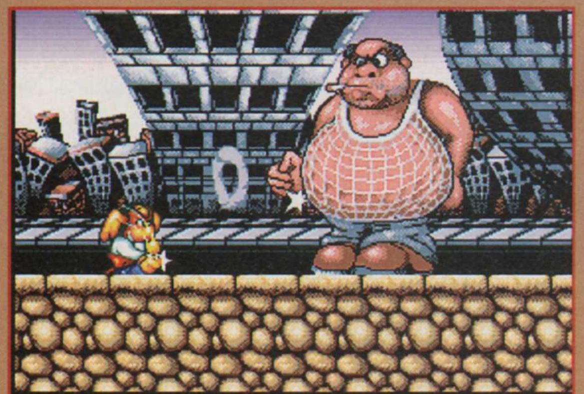
Qu'ils soient de fin ou de milieu de niveaux, les boss de Wonder Dog sont résistants, énormes et très dangereux. Wonder Dog doit sauter pour éviter leurs coups, et bien viser pour toucher leur talon d'Achille.

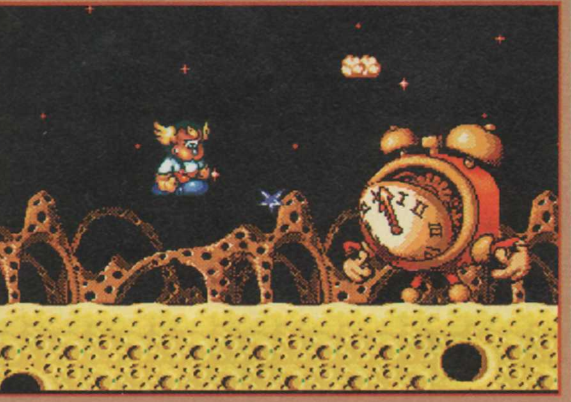














SPEEDKING ! Pour Vaincre



Témoignage de Monsieur R..., demeurant 2, Fighter Street :

"Avant, j'avais peur des boss... Maintenant, avec la SPEEDKING, j'ai la patate..."

Speedking KONIX, un joystick fiable, solide et ergonomique. Quelque soit la catégorie de jeux qui vous passionne (arcade, simulation, shoot'em up...), vous trouverez dans la gamme KONIX, le Joystick qui vous mènera jusqu'au bout de vos performances !
Choisissez votre partenaire de jeux
- *Simulation : Speedking Analogue*
- *Arcade, shoot'em up : Speedking Digital*

Joystick KONIX, une gamme complète sur Atari, Amiga, IBM PC & compatibles, Amstrad CPC, Nintendo NES, SEGA Master System et Megadrive



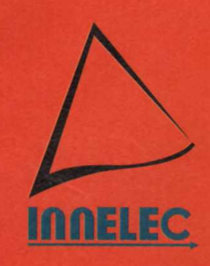
EN CAS DE DANGER TIREZ LA MANETTE !



En vente dans vos points de vente habituels
Revendeurs, pour toutes informations, contactez le 48.10.55.85.

KONIX EST DISTRIBUÉ EN EXCLUSIVITÉ PAR

INNELEC, 45 RUE DELIZY
CENTRE D'ACTIVITÉ DE L'OURCQ,
93692 PANTIN CEDEX





compatible:
AMIGA 1200

ZOOL 2

EDITEUR GREMLIN
















GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	16
GLOBAL	89%



▲ L'animation des principaux sprites est très fouillée, et les nombreux mouvements disponibles donnent de la profondeur au jeu.
▲ Les graphismes sont fins et très détaillés, en nets progrès depuis Zool.
▲ De nouvelles armes, des passages secrets et bonus, de faux murs ; le jeu a incontestablement gagné en profondeur.
▼ Quelques légers ralentissements sont à déplorer, mais vraiment, je chipote.
▼ Les ennemis renaissent sans cesse, ce qui donne l'impression (justifiée) de se fatiguer à les tuer pour rien. Agaçant !



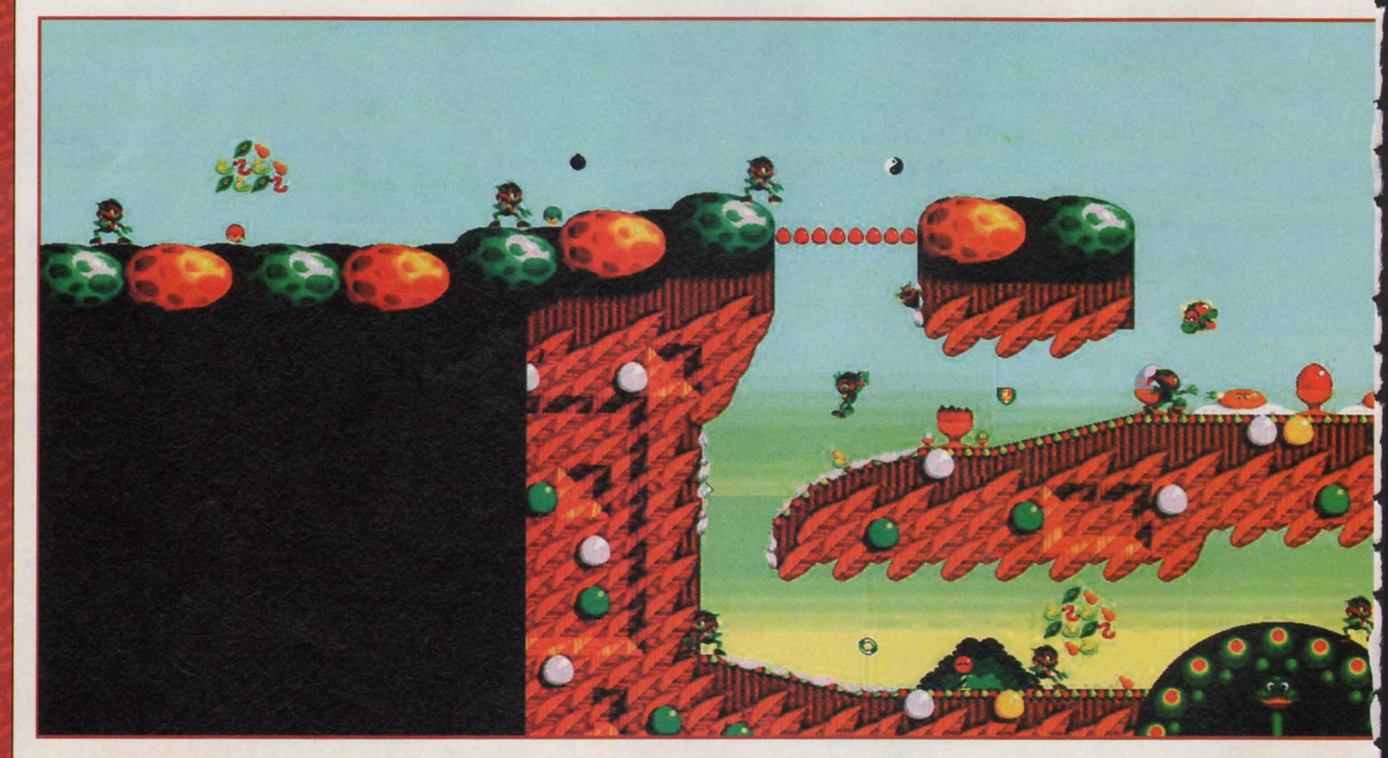
ZOO

"La nouvelle référence?"

Annoncé quelques mois seulement après la sortie du premier volet, Zool 2 arrive enfin sur nos Amiga. Gremlin en profite pour faire une mise au point sur ses mascottes, qui avaient un peu semé la confusion dans les esprits. Mais n'allez surtout pas croire que tout va s'éclairer, et suivez plutôt ce qui suit. Zool n'est donc pas -"mais alors, absolument pas", hurle Gremlin- une fourmi. Pas davantage un extra-terrestre, comme on l'expliquait dans le premier épisode, mais une sorte d'entité habitant la Enième Dimension, qui est un monde imaginaire enfoui au fond de chacun de nous. En effet, dès que vous créez quelque chose, dès que vous entreprenez quelque chose de bien, vous puisez dans les forces de la Enième Dimension. Quant à Krool, votre ennemi juré, il représente les forces maléfiques de la grisaille et de l'ennui. Ce qui nous amène donc à conclure que Zool 2 relate, tenez vous bien, la lutte éternelle du bien contre le mal, carrément ! Ou alors c'est "Les Dix Commandements", je les confond toujours. Bref, les forces de Krool sont reparties à l'attaque, et ce dernier a même envoyé son âme damnée en personne : Mental Block. Cette immonde crapule a la particularité de pouvoir changer de forme à volonté. C'est du reste lui que vous retrouverez à la fin de chaque monde, le Boss avec lequel vous allez en découdre.



Vu la dextérité de la demoiselle dans le maniement du fouet, on ne doit pas s'ennuyer chez les Zools, après le coucher du soleil !





CHEZ ZOOL, ON LATTE LE LINGE SALE EN FAMILLE

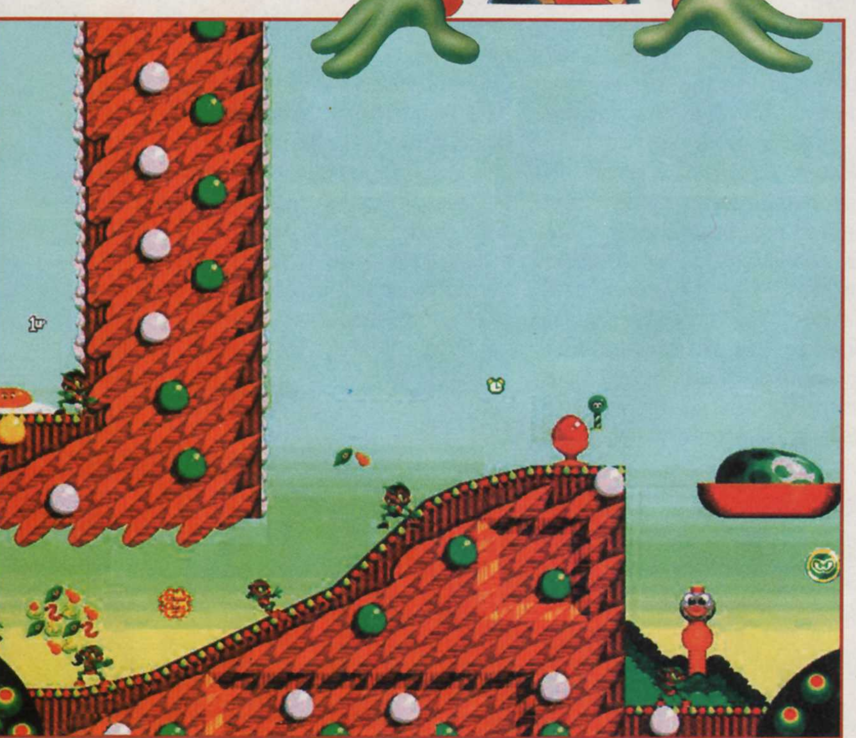
Bref, c'est le souk dans chacun des six mondes de la Enième Dimension, et ça, c'est une chose qui énerve Zool. Cette fois-ci, il a décidé d'en finir, et pour ce faire, il a amené sa nana, Zoon. Eh oui, c'est la première grande nouveauté de Zool 2, vous pourrez contrôler au choix le Ninja ou la Ninjette. Parce qu'il ne faudrait pas prendre Zoon pour une frêle jeune fille. Avec elle, ce serait plutôt le pied dans la tronche à la première réflexion, car elle dispose de tous les coups de son alter-ego masculin. Le jeu est même un peu plus aisé lorsque vous prenez Zoon, car elle est capable de traverser certaines surfaces qui sont interdites à Zool. Pour compléter la famille Zool, le chien (si !) des deux amis fait quelques apparitions pour vous aider. A ce rythme-là, dans Zool 3, seront également présents la grand-mère, la plante de salon, et le nain de jardin de Zool ! Ne nous plaignons pas cependant, car Zool 2 est une telle réussite que l'on est prêt à gober les plus imbouffable des scénarios.

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

En effet, Gremlin est parvenu à réaliser une suite qui conserve l'état d'esprit de l'original, tout en apportant suffisamment de nouveautés pour renouveler l'intérêt. Voyons-donc comment ! Les objectifs à atteindre ne changent pas fondamentalement dans Zool 2, il s'agit toujours de rallier une porte de sortie après avoir ramassé un certain quota de bonus disséminés sur le parcours. Un nombre incroyable d'empêcheurs de sautiller en rond va se mettre en travers de votre chemin. Ces derniers sont souvent beaucoup plus intelligents que dans Zool 1, et vous poseront beaucoup de problèmes. Certains oiseaux du premier niveau, par exemple, manœuvrent afin d'éviter votre ligne de mire tout en essayant de vous surplomber, pour soudainement vous fondre dessus à toute vitesse. Petit reproche en passant, les ennemis "repoussent" sans cesse, et vous pouvez tuer mille fois le même Alien, il sera présent chaque fois que vous repasserez par là. Il en était déjà ainsi dans le premier Zool, et ce frustrant défaut n'a, hélas, pas été gommé. Heureusement, certains d'entre eux laissent échapper, en succombant, divers pouvoirs spéciaux qui permettent parfois de se sortir de situations périlleuses. Il y a les super bombes qui vous suivent partout et détruisent tout à l'écran, un super tir dévastateur, des boucliers qui rendent invincibles une poignée de secondes, et surtout, les afficionados retrouvent avec bonheur le fameux "double-Zool". Pour faciliter encore votre progression, les "check-points" sont toujours là, vous donnant la possibilité, une fois activés, de reprendre le jeu en cas de mort prématurée, depuis leurs positions géographiques.



Dans le premier monde, Mental Block apparaît sous la forme d'une boîte à chaussures particulièrement vicieuse. Quelques coups de fouet, qui ne le sont pas moins, et l'affaire est réglée.



BEAUX GRAPHISMES ET ANIMATION CANON

Graphiquement, le soft est très réussi, toujours dans le même esprit que Zool, mais beaucoup plus fin et travaillé, preuve que l'on peut faire dans le style "cartoon", sans que le trait ne soit grossier. Ainsi, Zool et Zoon sont très bien

ZOOL 2

"MAIS ILS SAVENT TOUT FAIRE"




Le tir "coup de poing" (ou de fouet) sert principalement pour éliminer les ennemis placés loin de vous. Lui préférer la vrille, en cas de corps à corps.




Le coup bas, seul recours contre les nombreux ennemis de petite taille, qui vous foncent dessus à toute allure au-dessous de votre ligne de feu (les poussins sont particulièrement friands de cette technique).




Le saut vrillé, arme ultime du combat rapproché. A noter qu'il permet aussi à Zoon de détruire certaines plates-formes.




Plus long à préparer (il faut maintenir le doigt appuyé sur le bouton "feu" pendant deux secondes), le super tir détruit ensuite tout ce qui se trouve sur son chemin, jusqu'à disparaître de l'écran.




Tels des insectes moyens, les Zools ont des aptitudes très développées pour l'alpinisme.



Seule Zoon peut détruire ces plates-formes à l'aide de sa vrille. Zool, ,avec son misérable sabre, est impuissant.

dessinés et fourmillent de petits détails, et les décors au sein desquels ils évoluent sont du même tonneau. L'aspect sonore a été étudié avec le même soin, avec de bons bruitages variés, c'est un véritable plaisir de fracasser les ennemis, ne serait-ce que pour entendre leur cristalline explosion. Et les musiques sont encore meilleures, avec des samples très clairs et des rythmes accrocheurs. Tout cela est bien joli, mais le plus important pour un jeu d'action, c'est bien évidemment l'animation. Sans jouabilité, le plus beau jeu du monde ne vaut plus un kopek, message pas toujours reçu par les éditeurs. Soyez dès maintenant rassuré, Zool 2 est à la fois très rapide et extrêmement maniable. Votre sprite réagit instantanément aux moindres injonctions du joy, bondissant dans tous les sens avec une précision diabolique. Il dispose, de plus, d'une large palette de mouvements, bien décomposés. Vous pouvez vous débarrasser de vos adversaires de trois manières différentes : grâce à un coup de pied glissé, en tirant des boules d'énergie, ou en exécutant la fameuse vrille aérienne des Ninjas verts, sans compter le coup de fouet magistral, exclusivité de Zoon. Vous pouvez également bondir, vous accroupir ou escalader les parois, aussi raides soient-elles, vous pouvez même effectuer un superbe saut périlleux arrière très spectaculaire, bref, voilà un maniement proche de la perfection. Il est vrai que parfois, lorsqu'un nombre incalculable d'objets se déplacent à l'écran, on note de tout petits ralentissements, mais cela ne perturbe absolument pas le déroulement de la partie. En tout cas, voilà un jeu de plates-formes qui frôle la perfection, et qui s'imposera sans doute comme la nouvelle référence. Inutile de vous dire que j'attends avec impatience, la version AGA, prévue pour très bientôt.

Pinky





EDITEUR : ASCON

PATRIC

AMIGA ET ST : Une bonne surprise

ATARI ST/STE







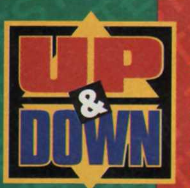


SIMULATION — NOTICE VF:14 — 4 JOUEURS — 1 MO — 3 DISQUETTES — SOURIS

GRAPHISME	13
BRUITAGE	10
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	12
GLOBAL	80%

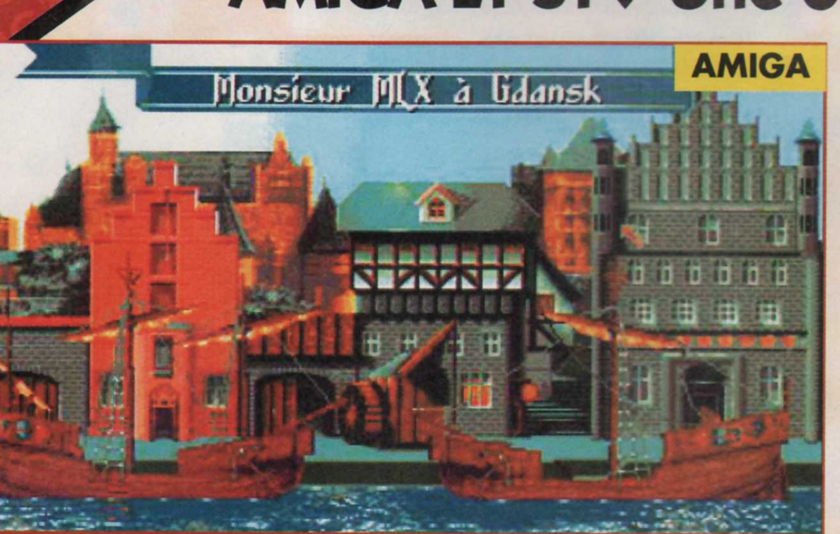
AMIGA

GRAPHISME	14
BRUITAGE	11
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	12
GLOBAL	80%



▲ La musique Amiga est bien réussie et apporte un plus au déroulement de la partie.
▲ Le jeu bénéficie d'une excellente profondeur et la partie est passionnante.
▲ La possibilité de jouer à quatre est suffisamment rare pour être signalée.
▼La musique ST est pitoyable. Certes, ce n'est pas le point fort de la machine mais hélas, la version STE n'est pas mieux lotie.
▼Le graphisme est inégal sur les deux versions, et suivant les tableaux, le ST ou l'Amiga tire son épingle du jeu.

DEJA TESTE DANS JOY 43 SUR PC

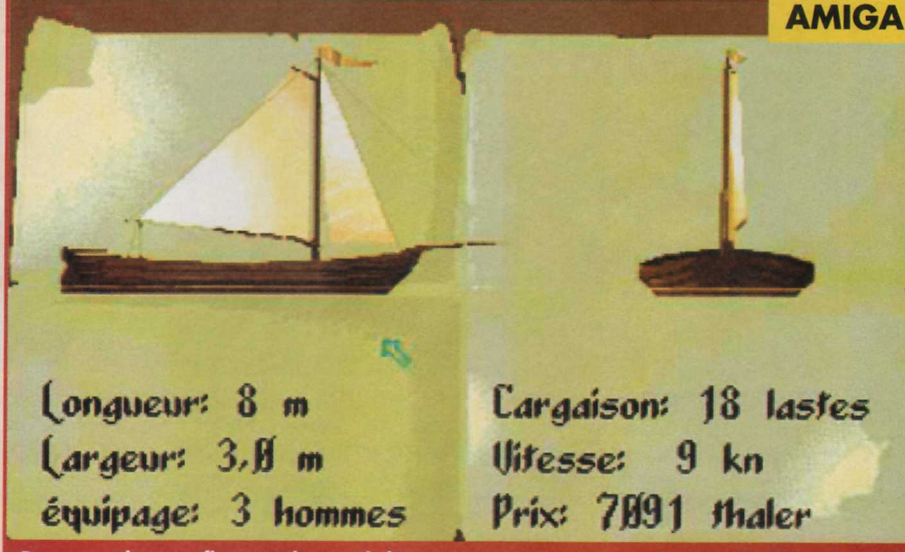


La ville représentée ici est en réalité un menu permettant de vous rendre dans différents bâtiments afin d'y acheter du matériel, du fret, ou d'y engager des hommes.

Bien que l'avenir de ces deux machines ne soit pas assuré, loin s'en faut, de bons produits continuent à paraître sur les deux standards, ce qui est une bonne chose pour des milliers d'utilisateurs ne souhaitant pas se rabattre sur le PC, machine trop onéreuse pour le moment. Patrician, que l'on doit à un éditeur allemand où les machines 16 bits restent encore relativement vivaces, est un jeu de stratégie très intéressant, dans la lignée de Pirate Gold ou d'Elite. Euh... enfin c'est surtout côté économique que la chose ressemble à Elite car sinon, nous sommes bien loin de l'espace. Le jeu se passe en effet au Moyen Age, dans le nord de l'Europe, précisément dans les Flandres. Dans ce jeu, vous incarnez un capitaine de navire bien décidé à faire fortune. Comme dans toute simulation économique qui se respecte, il s'agit de commencer par s'assurer que l'on dispose des bons outils, a savoir, ici, d'un bateau. En cours de partie, il est possible de se constituer une véritable flotte mais pour le moment, pas le choix, il faut commencer avec un unique bâtiment. Le temps de passer à la taverne pour embarquer des hommes, et en route à la capitainerie pour acheter de la marchandise. Le but de la manoeuvre sera de la revendre dans un autre port, au meilleur cours possible. Dans un premier temps, évitez les destinations hasardeuses qui risquent de vous faire croiser la route des pirates, et contentez-vous d'effectuer des sauts de puces d'une ville à l'autre. L'intérêt, outre votre sécurité, est que vous pourrez ainsi vous passer momentanément d'acheter des armes. Quand la partie aura pris sa vitesse de croisière, si j'ose dire, il sera temps d'explorer d'autres ports et d'étendre sa flotte. Pourtant, il ne faut pas croire que le jeu se résume à ses simples allers-retours, car Patrician permet aussi au joueur de faire progresser son personnage dans la société de l'époque.

RICHE ET CELEBRE

Pour le moment, même avec vos florins, vous n'êtes rien de plus qu'un roturier. Le but final de ce jeu est que vous deveniez un personnage important, bien considéré par la grande bourgeoisie, voire la noblesse flamande. Pour cela, vous allez devoir entrer en contact avec les notables. Le plus simple, pour commencer, est de vous rendre aux bains publiques où vous



Pour agrandir votre flotte ou changer de bateau, vous pourrez vous en faire construire un au chantier naval.

L'armurerie sert, on s'en doute, à s'armer avant de partie en mer. On y trouve des armes pour l'équipage, ainsi que des machines de guerre pouvant être embarquées.





ST

Charge	Ville	Bateau	Prix
Céréales	1171	0	71
Viande	104	0	95
Poisson	87	0	89
Bière	276	0	79
Miel	35	0	313
Draps	242	0	180
Vaisselle	328	0	157
Bois	792	0	67
Vin	173	0	580
acheter: 1		Max: 6 2	





Le palais permet de prendre connaissance des ventes au enchères de bateaux et aussi de récolter des informations importantes pour la progression de votre carrière politique.



La place, dont chaque bâtiment est un menu, est le lieu des réjouissances que vous organiserez afin de faire monter votre popularité

ferez, si la chance se présente, la connaissance de quelque personnage haut placé. Pendant ces phases, la partie prend un côté jeu de rôles (simplifié) assez inédit. Vous pourrez convaincre ou même acheter les notables afin que l'on commence à murmurer votre nom. Un bon moyen de faire parler de vous et aussi de vous allier le bon peuple. Pour cela, rien de plus simple : il suffit d'aller sur la place de la ville et d'organiser des festivités. Un menu, qui apparaît alors, permet de choisir, selon ses moyens et l'envie que l'on a d'impressionner son monde, différentes options : la fête sera-t-elle suivie d'un repas ? Des musiciens joueront-ils ? Autant de problèmes d'organisation qu'il faudra résoudre. Enfin, vous pourrez, afin de sauter quelques étapes, vous allier à une famille riche en épousant la riche héritière (ou l'héritier suivant le sexe de votre personnage) qui vous apportera amour, mais surtout considération. C'est cynique, mais efficace. Bref, comme on le voit, Patrician est un jeu à multiples facettes, beaucoup plus complet et complexe qu'il n'y paraît à première vue.

Techniquement, les deux versions sont assez réussies, bien que le graphisme des différents tableaux soit assez inégal. D'une version à l'autre, sans qu'on puisse décider de laquelle est la plus réussie, les écrans sont parfois étranges. Côté son en revanche, pas de surprise, c'est l'Amiga qui remporte la palme avec une musique moyennâgeuse du plus bel effet. Le ST lui, a bien du mal à suivre. Certes, la machine d'Atari n'est pas réputée pour ses capacités sonores, mais il est regrettable que le produit, qui tourne également sur STE, ne tire pas partie de ses capacités.

Moulinex



Dans ces bains publiques, vous pourrez faire la connaissance de notables venus se décrasser et se délasser. Idéal pour passer des aliances.

ST	AMIGA
80%	80%



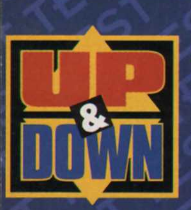
PREVU SUR :
AMIGA



EDITEUR
RAGE SOFTWARE



GRAPHISME	17
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	15
GLOBAL	88%



▲ Le terrain défile en perspective, comme si la caméra suivait le ballon.
▲ L'action est haletante.
▲ Une prise en main plus facile que celle des jeux concurrents.
▲ Une foule d'options, le tout en Français.
▼ Des réactions parfois inattendues.
▼ Impossible de savoir le nom du joueur qui possède le ballon.
▼ Les remises en jeu sont moins précises qu'elles en ont l'air.

CONFIG. MINI:
386 DX 16



ERIC CAN

Un jeu de foot fun et complet



Superbe tackle de l'attaquant brésilien, qui va, en toute logique, passer à son coéquipier démarqué, comme le montre le scanner à gauche de l'écran.

Notre Cantona national (qui joue d'ailleurs, si mes renseignements sont exacts, à Manchester en Angleterre), en plus d'être artiste peintre à ses heures, est l'heureux parrain d'un nouveau jeu de foot sur PC, Striker 2.

PLUS ARCADE QUE SIMULATION, ET C'EST TANT MIEUX !

Contrairement à la concurrence (genre Goal ou Sensible Soccer), qui pousse très loin le réalisme, Striker 2 joue la carte de l'action et du fun (on peut y voir une réminiscence de ses origines console, puisqu'il existe déjà sur Super Nintendo), même si les options sont ultra fournies. Ainsi, la balle colle au joueur qui en est possesseur. Pour l'en déposséder, il suffit de courir à côté ou de sauter les pieds en avant dans les tibias du malheureux, de tackler, quoi ! Les passes sont plus ou moins automatiques, et hasardeuses d'ailleurs : on indique une direction, on shoote, et voilà ! La défense adverse étant plutôt serrée et agressive, on appréciera d'autant plus le scanner (absent de la version console), qui apparaît en surimpression sur l'écran. Il permet d'exécuter de longues passes en avant, bien pratiques pour marquer, surtout que l'imbécile d'arbitre ne signale pas les hors-jeux ! Signalons que le goal, lorsqu'il est contrôlé par l'ordinateur (vous pouvez choisir) sort quasiment toujours vainqueur d'un "un-contre-un" (lorsque vous vous trouvez seul face à lui). Avec un peu de pratique, vous deviendrez vite capable d'exécuter de superbes "retournés à la Papin", ou des têtes plongeantes spectaculaires ! Comme dans Goal, à chaque remise en jeu ou corner, vous verrez et modifierez la trajectoire que la balle prendra, une fois que vous aurez shooté dedans.

DES OPTIONS JUSQU'À PLUS SOIF

Les amateurs d'options en tout genre nageront dans le bonheur le plus total, puisque vous pourrez définir jusqu'à la couleur des chaussettes de votre équipe ! Outre les matchs amicaux, vous allez pouvoir vous lancer dans trois compétitions différentes, réunissant jusqu'à 64 équipes de la planète entière (avec possibilité de sauvegarder votre progression, bien sûr). Chacune des équipes possède ses propres joueurs ayant tous des caractéristiques physiques uniques. Avant ou pendant le match, vous pourrez modifier tactique et le placement des joueurs. Enfin, après le match, Striker 2 affichera une tonne de statistiques intéressantes. Tout cela en Français, en plus.

C'EST PRESQUE COMME À LA TÉLÉ !

Mais ce qui ravira vraiment les joueurs invétérés que vous êtes, c'est la réalisation splendide de Striker 2. L'action est vue du dessus, comme si une caméra suivait le ballon de 3/4 haut ! Le terrain défile donc en perspective, et ça c'est cool. L'animation n'est qu'un tout

Buuuuuuut ! Au comble de la joie, le marqueur effectue, sous vos yeux ébahis, une pirouette digne des plus grands gymnastes, n'est-ce pas, Jean-Michel ? Tout à fait, Thierry !



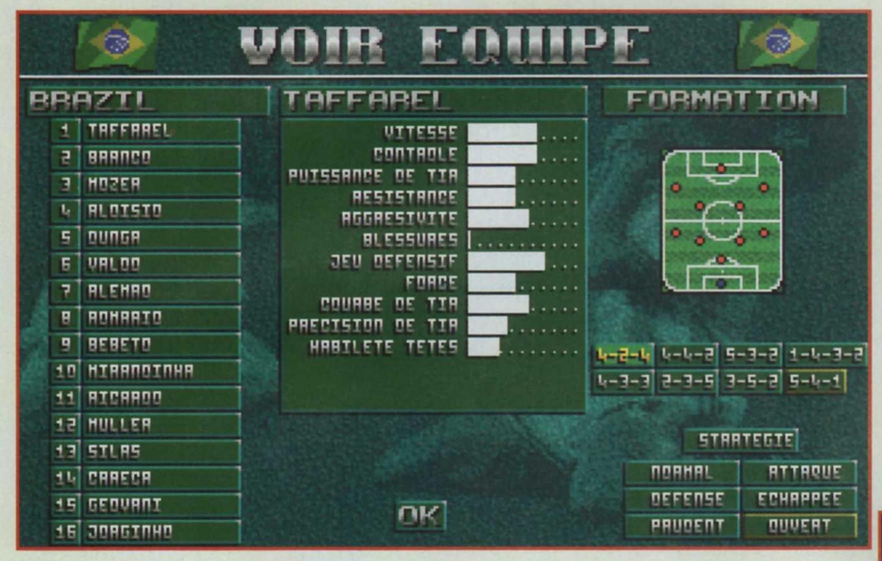
TONA STRIKER 2



Prêt à bondir, tel le fauve sur son repas du jour, le goal fixe intensément le ballon, que le joueur, d'un coup de pied magistral, ne va pas tarder à lui envoyer dans la tête !



Tel Jean-Paul Gaultier, lancez-vous dans la mode, et créez la tenue que porteront vos joueurs. Quel plaisir de voir l'équipe de France évoluer avec des T-Shirts roses à rayures vertes !



petit peu saccadée, ce qui est déjà formidable, quand on sait que les sprites des joueurs sont gros et carrément bien animés ! Les bruitages de la foule en délire sont bien sympa aussi, et varient en intensité, suivant la "chaleur" du jeu. Par contre, la musique, dans le style "fanfare/générique d'émission sportive à la télé", a tendance à m'énerver, personnellement. Autre détail mettant bien le joueur dans l'ambiance "Parc des Princes le samedi soir", un panneau d'affichage apparaît par le bas, chaque fois que c'est nécessaire. Et puis, il est possible de revoir, à tout instant, les dix ou quinze dernières secondes du jeu au ralenti, comme à la télé ! Seule petite imperfection, il n'y a aucun moyen de savoir le nom du joueur qui possède le ballon.

Vous l'aurez compris, si vous voulez mettre la pâtée à votre meilleur copain, avec un jeu de foot rapide et spectaculaire, alors ne cherchez pas plus loin, c'est Eric Cantona qu'il vous faut (le jeu, bien sûr !). Même si on assiste parfois à des actions un peu bizarres, et que l'on a un peu moins de contrôle que dans les simulations pures et dures, Striker 2 (je ne sais jamais quel nom choisir), est le jeu de foot le plus fun du moment dans ça catégorie, même que !

"150"

CANTONA LE VRAI

Pour les fans de foot, le vrai, celui avec les shorts, les terrains boueux et les mecs qui courent dessus, Eric Cantona est un nom incontournable. Pour les fans des Guignols de Canal+, Cantona n'est pas moins célèbre.

A l'occasion de la présentation d'Eric Cantona Football Challenge, Ubi Soft, distributeur du produit en France, organisait une rencontre avec "Canto" lui-même. L'occasion de discuter football, jeux vidéo et bien sûr peinture(*), et de découvrir un personnage qui s'avère aussi charmeur, aussi artiste et drôle que la marionnette de "Nulle Part Ailleurs". "Les mômes, maintenant, tu leur demandes de dessiner un poisson, ils te font un carré."

(*) prononcer «peïne-tuuureuh» avec un accent du Sud plein de cigales, de pastis et des puting de boules de pétanque.







EDITEUR DELPHINE SOFTWARE







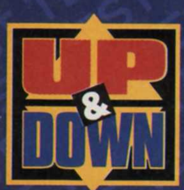


ACTION | NOTICE VF: 14 | 1 JOUEUR

6 MO | 5 DISQUETTES | STICK/CLAVIER

VGA/ | CARTE SON | S.BLASTER, S.BLASTER PRO, AD LIB, ROLAND MT 32, SOUND SOURCE

GRAPHISME	13
BRUITAGE	BETA
MUSIQUE	BETA
ANIMATION	16
ERGONOMIE	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	14
GLOBAL	85%



▲ Enfin une adaptation d'Alien digne de ce nom... Y'a pas à dire, c'est stressant à souhait.

▲ L'interface est très efficace, dépouillée de toute fioriture inutile. On n'est pas là pour s'amuser.

▲ Pour employer un langage "jeune" : ça speede à donf, même que ouais !

▲ Les salles sont très variées, même si les graphismes ne sont pas d'une finesse exemplaire.

▼ Ah ben ça, pour une protect', c'est une protect'... A la limite du supportable.

CONFIG. MINI: 386 DX 16





IN EXT

Une adaptation digne du film Alien.

Après sa période jeux d'aventure (Les Voyageurs du Temps, Croisière pour un Cadavre), Delphine s'est fait peu à peu un nom dans les jeux d'action de qualité, avec des titres aussi fracassants que Another World et Flashback. C'est dans cette lignée, s'inscrit In Extremis qui, malgré un scénario pompé à mort et un concept de jeu désormais très en vogue (le shoot'em up réaliste), s'inscrit comme l'un des meilleurs titres du genre. Le scénario est une vague compilation de la trilogie lancée par Ridley Scott où des voyageurs de l'espace sont confrontés, dans un huis-clos étouffant, à des créatures extra-terrestres des plus terrifiantes. Même si In Extremis n'a pas eu la licence Alien (TM), c'est très certainement ce que tous les fans de la série attendaient.



Ah là là, je trouve ça génial comme trouvaille, ces gouttes d'acide qui perlent sur la visière quand on bute un Alien...



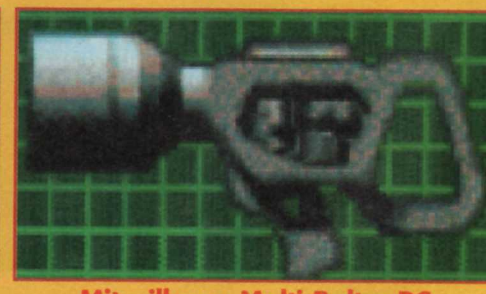
UN CRI DANS L'ESPACE

Le scénario se résume à quelques phrases. Bob Jones (lointain descendant du Professeur ?) se retrouve à bord d'un vaisseau infesté d'Aliens en tout genre, dont il doit s'échapper. Mais faut pas vous imaginer un petit vaisseau mono-place, style ""moins je mets de matériaux, moins je dépense". Le vaisseau en question est composé de dizaines et de dizaines de niveaux... gigantesques. Et comme par hasard, plus il y a de place, et plus il y a d'Aliens. Mais heureusement, en tant que Patrouilleur de l'Espace, Bob est armé pour faire face aux pires situations. Son scaphandre blindé est équipé de systèmes électroniques des plus performants, le problème étant de trouver ce qu'il faut pour alimenter tout ça. Des bouteilles à oxygène aux capsules énergétiques, sans oublier les indispensables munitions pour les armes et les batteries pour le radar ou la vision à infra-rouge. Tout ce matériel ne sera pas de trop, car il va falloir en buter des Aliens, avant de pouvoir espérer vous en sortir. D'autant plus que notre ami n'a pas accès à tous les niveaux au même moment, chacun d'eux étant protégé à la fois par un code et par des clés électroniques. L'écran de jeu est classique, avec une vue subjective qui monte et qui descend au rythme de vos pas -au passage, on peut marcher, courir ou ramper-. Normal, il est censé représenter ce que vous voyez à travers la visière de votre

Quelques bonnes vieilles pétoires...



Fusil Mitrailleur Bolter 200M



Mitrailleuse Multi-Bolter RC



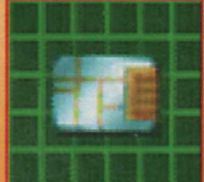
Lance-flammes SML 1F

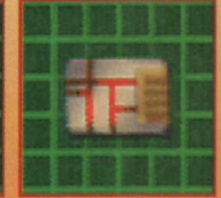


Canon à plasma Plama Gun

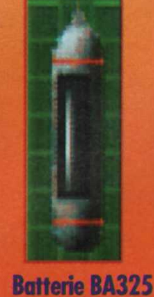
TREMIS

LA TROUSSE DE SECOURS


Carte électronique


Bouteilles à oxygène


La trousse de secours



Batterie BA325


Capsules énergétiques DUM2E


Même si ce n'est pas à tomber par terre, les salles sont tellement variées et "meublées", qu'il est impossible de ne pas s'y croire.

casque. Quand on tue un Alien, il n'y a rien de plus exaltant que de voir ses gouttes d'acide couler lentement sur sa visière -véridique!-. Il est, de plus, doté de tous les indicateurs indispensables, comme le niveau d'oxygène, le niveau de vie, l'arme sélectionnée, etc. L'ambiance est assurée avec un radar où apparaissent les "blips" des Aliens. A part ça, à chaque niveau, on peut aussi, à partir d'une borne informatique, charger le plan du secteur, etc. Bref, tous les ingrédients indispensables sont présents.

L'EFFICACITE AVANT TOUT

Côté réalisation, même si In Extremis n'est pas aussi révolutionnaire que Wolfensein 3D/Spear of Destiny à l'époque de sa sortie, et aussi impressionnant que Shadow Caster, il est d'une efficacité redoutable. Les salles et les couloirs traversés ne sont pas, certes, d'une beauté à couper le souffle, mais ils comportent suffisamment d'éléments visuels -des bornes informatiques, des écrans avec tout plein de lumières qui clignotent partout, etc.- pour s'y croire. Et puis, avouons que la frénésie de l'action ne permet pas non plus de s'attarder sur la splendeur des décors. Les déplacements sont tellement fluides et rapides, qu'on en a parfois le tournis. L'environnement sonore, quant à lui, reste encore à affiner, mais il promet d'être dans la version "déf-déf" encore plus efficace. En fait, le défaut le plus énervant, horrible, atroce -le seul, dirais-je même- d'In Extremis, est son système de protection, d'une lourdeur redoutable -à côté, les carrés de couleur de Coktel Vision, c'est de la rigolade-. C'est d'autant plus regrettable que c'est particulièrement pénalisant pour le joueur qui, lui, ne demande pas mieux que d'avancer à vitesse grand V. C'est crispant, certes, mais c'est tellement bien, que ça mérite des efforts sur ce plan-là. Ah, moi qui ai toujours rêvé d'être Ripley dans Alien...

Les détails qui tuent -c'est le cas de le dire- !

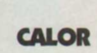
Les décors sont décidément très efficaces et contribuent véritablement à faire monter l'adrénaline.





85%

CALOR



CYBERPUNKS

Un peu plus d'action et le jeu était très bon

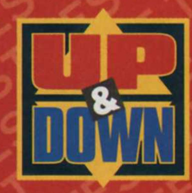
COMPATIBLE AMIGA 500/600/1200



EDITEUR CORE DESIGN



GRAPHISME	13
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	12
GLOBAL	71%



▲ Les graphismes simplistes et très "dessin animé jap" ont un cachet non négligeable.
▲Les objets à ramasser sont nombreux, et leur système de gestion est très bien fait.
▼ Les niveaux sont un peu trop vides, ils manquent d'ennemis qui vous foncent dessus sans arrêt.
▼ Quelques mondes de plus auraient été les bienvenus.



Les décors de la planète sont sans doute les plus réussis. Ici, nos trois Cyberpunks se dirigent vers une plateforme de téléportation.

Le 501e Escadron d'Assaut Cybernétique est l'un des plus craint de l'univers. Composé de trois héros qui, malgré leur très jeune âge, ont déjà bourlingué sur les planètes les plus dangereuses, combattu contre les créatures les plus immondes et échappé aux pièges les plus tordus, les 3 Cyberpunks, comme on les appelle également, sont l'ultime solution aux situations les plus désespérées.

En voilà justement une de situation catastrophique et bien dangereuse : l'Asteroïd B14, une colonie humaine terraformée, vient d'être envahie par un tas de méchants Aliens bien gluants et bien méchants. Les Cyberpunks sont déjà en route.

Les trois personnages sont affichés à l'écran simultanément, mais le joueur ne dirige en fait que le premier de la colonne. Les deux autres le suivent pas à pas. Foncez à travers cinq missions aux décors et aux objectifs différents, dans les couloirs d'une base spatiale, sur une planète alien ou encore dans un laboratoire ultra-sophistiqué. Chaque mission est composée de 3 ou 4 niveaux différents - c'est selon-, à la difficulté croissante. Le but est assez simple, il faut trouver l'ascenseur qui vous mènera au niveau suivant. Pour cela, vous devrez récupérer tout un tas d'objets, de clés magnétiques, emprunter des téléporteurs et, bien sûr, ramasser armes et objets bonus.

Les graphismes sont assez mignons sans être renversants, les artistes de Core Design ayant opté pour un style enfantin mâtiné d'une forte touche Mangano-Japo-Tongue. La maniabilité du jeu est bonne, même si un détail assez énervant vous fait souvent perdre votre énergie : les deux autres personnages ne se déplacent pas intelligemment, mais suivent vos actions avec un temps de décalage, et se lancent souvent en plein dans les pattes de vos ennemis qui ont bougé entre temps.

Cyberpunks aurait pu devenir tout à fait amusant, s'il proposait plus de niveaux et surtout plus d'action et d'ennemis à cartonner. Le jeu reste tout de même agréable et bien fait.

Seb.



Les armes sont de plusieurs types, les joueurs doivent ramasser des petites capsules noires pour en changer : du tir normal au laser, en passant par les boules de feu.



Les graphismes des Aliens, que vous rencontrerez dans le jeu, parodient agréablement le monstre du film du même nom, lui donnant ainsi une touche "cartoon" amusante.



Vous passerez le plus clair de votre temps à chercher les clés magnétiques qui ouvrent les portes, ou les objets qui stoppent les champs laser.







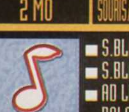
GENE[SIA]

" Un monde virtuel "

EDITEUR MICROIDS









GRAPHISME	14
BRUITAGE	BÊTA
MUSIQUE	BÊTA
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	--
GLOBAL	89%



▲ Le jeu est passionnant, grâce à un grand nombre d'options utilisables.
▲L'affichage 640 x 480 est très fin (forcément).
▼Les couleurs de certains écrans sont un peu moches. Le démarrage de la partie est délicat.

CONFIG. MINI: 386 SX 25



En cours de jeu, l'adversaire vous proposera parfois des alliances.

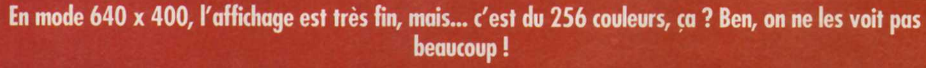


Avant de construire un bâtiment, assurez-vous bien que vous disposez d'assez de matériel.

Yep ! Si vous aimez Populous et Compagnie, voilà qui devrait vous combler d'aise. Le créateur de Genesia ne s'en cache pas : lui aussi a adoré Populous et Powermonger, mais il était frustré de ne pouvoir aller plus profondément dans la gestion du jeu. Du coup, il a programmé sa propre version de la chose. Bref, le produit n'est pas original au premier coup d'oeil, mais dès qu'on fouille un peu, on se surprend à échafauder des tas de stratégies, et quelques heures plus tard, on y est toujours. Dans Genesia, vous allez devoir présider au destin d'un petit monde. Le jeu présenté en 3D isométrique, permet de déplacer le territoire par scrolling et d'agir directement sur celui-ci en cliquant dessus ou sur des icônes situées à côté. Je parle du terrain, pas du scrolling !

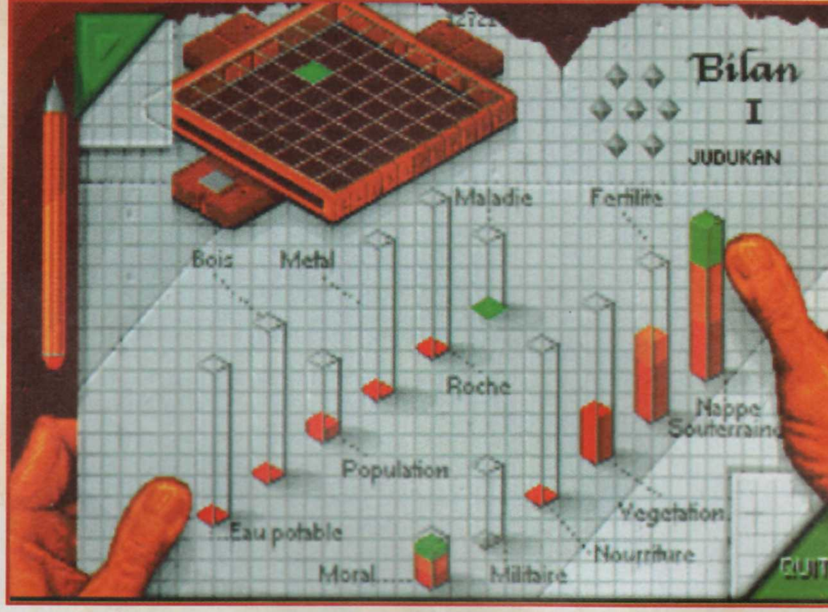
UNE VUE EN 3D ISOMETRIQUE

En début de partie, vous ne disposez que de quelques colons sur votre territoire. Le ou les adversaires (on peut jouer à trois) ont, eux aussi, quelques colons à leur disposition. Le but final de la partie est de récupérer quatre joyaux disséminés sur différents terrains, mais pour cela, vous devez avant tout disposer d'un peuple évolué. Pour commencer, vous pouvez construire des entrepôts et commencer à stocker du bois. En effet, le jeu gère les saisons et la météo, aussi va-t-il falloir vous prémunir contre la famine. Chacun de vos habitants, sur lequel il est possible de cliquer à tout moment, dispose de ses propres caractéristiques : s'il n'est pas en forme, il restera dans sa maison. En revanche, si tout baigne, votre peuple pourra se multiplier, ce qui est le but de la manoeuvre. Petit défaut du jeu, ou du moins coup à prendre : la partie se fait par tour et chaque ordre n'est exécuté qu'au tour sui-


En mode 640 x 400, l'affichage est très fin, mais... c'est du 256 couleurs, ça ? Ben, on ne les voit pas beaucoup !







A tout moment dans le jeu, vous pouvez prendre connaissance de vos résultats et savoir si votre population est en forme.

vant. On s'y fait assez vite, mais les premières minutes de jeu sont un peu étranges. Bref, imaginons que la partie soit commencée. Vous allez devoir faire évoluer vos personnages et les doter du maximum de confort. Pour cela, il va falloir gérer les inventions, et là, c'est directement à Civilization qu'on pense.

UN EXCELLENT SCENARIO

Enfin, on n'y pense pas très longtemps car, là aussi, le système utilisé est vraiment génial. Comme dans la réalité, chaque invention découle d'une précédente, et il n'est pas possible de griller les étapes. Vous allez donc assigner des hommes à la recherche. Le tableau des inventions apparaît alors. En grisé, les inventions qui restent à découvrir, et en noir, celles déjà découvertes, le tout relié par des flèches, comme un organigramme. Par exemple, lorsque vous maitrisez le bois, le métal et le cuir, vous pouvez envisagez de construire des chariots. C'est également le moment de faire des routes. Du coup, les personnages pourront se déplacer plus rapidement. Naturellement, il faudra veiller à ce que les ressources ne manquent pas et laisser quelques hommes s'occuper de la nourriture, creuser des puits et même commencer à exploiter le minerai. Ensuite, vous pourrez inventer le verre, le microscope et espérer alors trouver des médicaments, car les habitants peuvent tomber malades. Lorsque votre petit monde sera assez nombreux et évolué, vous pourrez envisager d'attaquer l'adversaire. Pour cela, il faut bien entendu avoir inventé des armes, et afin de ne pas être envahi, avoir pris soin de construire une enceinte autour du territoie, ou du moins, autour des points névralgiques. Bien entendu, tout peut être fait à tout moment : si vous disposez d'assez d'hommes, vous pourrez attaquer l'adversaire à tout moment de la partie, ou au contraire choisir de faire progresser votre peuplade avant de vous lancer dans l'exploration de territoires inconnus. Parti d'une économie rurale, vous pourrez inventer le ballon dirigeable (pratique pour bombarder l'adversaire), le bateau, etc. Même si l'on peut regretter que le graphisme -bien que fin en 800 x 600- ne dispose pas de couleurs mieux choisies, le jeu est techniquement sans défaut : c'est rapide, peu gourmand en mémoire, et l'interface, qui utilise la souris, est instinctive. La version testée ne comportant pas de sons, je ne me prononcerais pas à ce sujet, mais quoi qu'il en soit, Genesia est passionnant et surtout suffisamment souple pour qu'une partie ne ressemble à aucune autre.

Moulinex



L'intérieur des bâtiments principaux peut être visité. En cliquant sur les personnages, vous pourrez donner des ordres a vos hommes.







75%

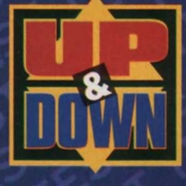
DEJA TESTE DANS JOY N° 43 SUR AMIGA



EDITEUR KONAMI/GAMETEK



GRAPHISME	12
BRUITAGE	11
MUSIQUE	13
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	19
ORIGINALITE	18
GLOBAL	80%



▲ On est totalement libre de ses mouvements pendant la partie.
▲ La possibilité de survoler les planètes est une bonne idée.
▲ La traduction du manuel et du jeu, bien qu'approximative, est un plus.
▼ L'affichage est pitoyable et renvoie quelques années en arrière.
▼ Les bruitages sont ridicules et le MT 32 n'est pas géré, au profit du Général MIDI.

CONFIG. MINI: 386/33

FRONTIER

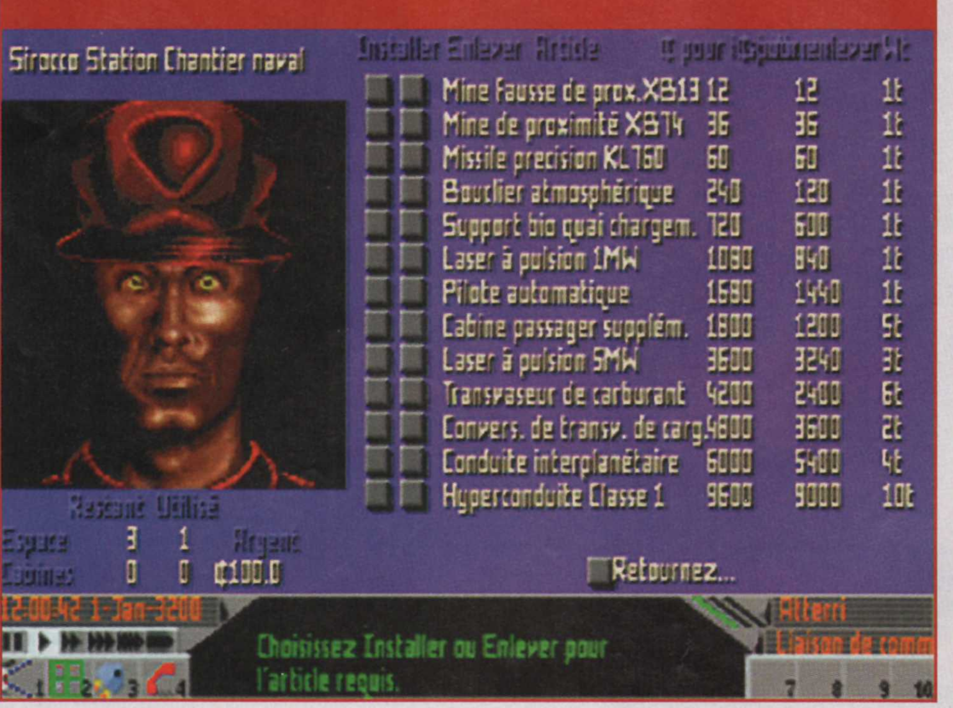
Un jeu passionnant au graphisme dépassé

Après cinq années, Elite 2, de son vrai nom Frontier, sort enfin. Comme cela arrive souvent lorsque l'attente se fait longue, le résultat est relativement décevant. Avant de voir pourquoi la déception est si grande, voyons pourquoi la note est finalement assez élevée. Lorsque commence le jeu, vous venez de récupérer les vaisseaux de votre grand-père, le Commandant Jameson. A vous l'espace, le commerce et l'aventure. Sur chaque base ou planète, un système de communication sophistiqué vous permet de prendre contact avec différents services. Comme dans Elite 2, il s'agit avant tout de gagner des sous, direction "commerce". Ici, vous allez pouvoir acheter et vendre différents types de produits. Ensuite, en route ! Oups, n'oubliez pas de demander l'autorisation de décoller, sinon, gare à l'amende ! Dès que ce sera possible, il faudra acheter du matériel supplémentaire. Là, le créateur du jeu a fait fort, car de nombreux engins (moteurs, armes, boucliers, etc.) peuvent être achetés, et mieux encore, une quarantaine de vaisseaux sont disponibles. C'est à ce moment-là que vous allez pouvoir accéder à l'écran des missions (on y accède dès le début de la partie, mais sans matériel, c'est risqué). Ici, vous avez l'opportunité de prendre une mission. Tiens, un voyageur souhaite se rendre sur Lave, l'une des cent millions de planètes (mais si !) gérée par le logiciel. Ca tombe bien, vous comptiez vous y rendre pour livrer des marchandises.



Lors du survol des villes, on découvre un paysage étrange mais non dénué de charme : sur un décor 3D basique, des objets mappés semblent vouloir faire oublier la laideur du ciel.

Les personnages avec qui vous allez pouvoir converser sont hideux. Couleurs atroces, traits grossiers : comment peut-on avoir aussi mauvais gout et être aussi pataud ?



CHOISI TON CAMP !

Grâce à un système de QCM (Questionnaire à Choix Multiple), vous allez devoir cerner la personnalité de votre futur passager. En effet, dans Elite 2, plusieurs forces s'affrontent : la Fédération, l'Empire, les pirates, la police, etc. Aider un membre de l'une des confréries, c'est se mettre les autres à dos. Côté vol, Elite est assez étrange et il faudra un peu d'entraînement pour se familiariser avec le maniement du vaisseau. Les vues, du cockpit ou de l'extérieur, sont relativement moches, excepté les objets 3D. Vu la rapidité des combats, il sera difficile d'admirer l'adversaire. En revanche, pas d'admiration en ce qui concerne le tableau

ELITE 2

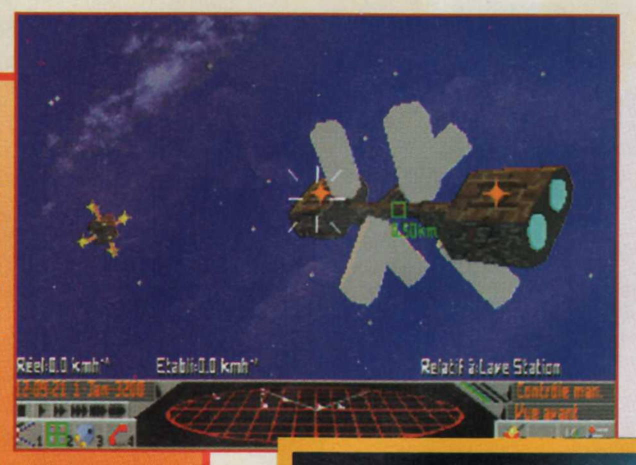
Pour atterrir (dans le cas présent "amarsir"), il faut pouvoir se poser en douceur et au bon endroit. N'hésitez pas à acheter un ordinateur de bord performant.



Avant de se lancer à l'aventure, de nombreux écrans de ce type permettent de prendre connaissance de données économiques et sociales sur les planètes. Tiens, cet écran est plutôt réussi.

de bord, réduit à sa plus simple expression. C'est à ce moment qu'il me faut revenir (le coeur lourd), aux griefs que j'énonçais concernant l'esthétisme du jeu. Pour qui a goûté à Wing Commander et autres Privateer sans connaître l'original, il sera difficile de faire abstraction de l'affichage, particulièrement simplet. Consolation, le survol des planètes et les différents objets 3D (bases, vaisseaux, bâtiments) est une réussite, mais l'ensemble paraît bâclé. En ce qui concerne le son, même remarque, car en dépit de musiques intéressantes (classiques du 19e : Grieg, Moussorgski, etc.), les bruitages sont ridicules. Enfin, la traduction intégrale des manuels et du jeu, si elle apporte un plus, est cependant critiquable, tant la chose semble avoir été faite à la va-vite. Dès l'intro, le logiciel s'annonce comme étant "La séquelle de Elite 1", et le reste est à l'avenant. Rappelons que "sequel" se traduit en français par "suite", sauf en langage médical, mais d'après ce que je sais, Elite 2 n'est pas une maladie. Pire encore, l'anglais étant souvent plus concis que le français, les titres de certains menus dépassent et se chevauchent. Bref, voilà un "excellent jeu un peu raté". Ca change de la production actuelle, plutôt du genre "mauvais jeu réussi"...

Moulinex



PRIVATEER VS ELITE 2



Indéniablement, les deux produits se ressemblent énormément. Je parle hélas du scénario et des options disponibles, car côté affichage, c'est le jour et la nuit. A peine si un mapping sur les objets, qu'on croirait rajouté à la hâte, rehausse un peu l'affichage. Dommage, car Elite 2 est beaucoup plus riche que Privateer. Certes, mieux vaut lire un bouquin intéressant mais mal imprimé, qu'une fadaise tirée sur papier luxueux ; mieux vaut voir un vieux chef-d'oeuvre en noir et blanc qui craque, qu'une super production creuse et sans intérêt, mais hélas, les jeux vidéo ne sont pas des livres ni des films et "l'habillage" de l'histoire y est tout autant important que l'histoire elle-même. Seul point positif, il n'est pas nécessaire de disposer d'une machine puissante pour jouer à Elite 2.

80%

TEST AMIGA

COMPATIBLE AMIGA 500/600/1200



EDITEUR PSYGNOSIS



GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	15
GLOBAL	80%



▲ Assemblez tous les mondes, tous les niveaux du jeu, et vous vous retrouverez avec un soft de sacrée bonne taille, qui promet pas mal d'heures de jeu.

▲ Le déplacement du personnage, par "vas-y que j'me colle partout" interposé, est très pratique et très drôle.

▲ Les musiques du jeu, même si elles ne sont pas toutes impressionnantes, sont nombreuses et variées.

▼ Les scrollings sont très légèrement saccadés, alors que l'Amiga nous a déjà prouvé maintes et maintes, qu'il était capable de fluidité et de rapidité.

GLOBDULE

" Les blobs, les blobs, les blobs, sont sur la plage! "



Certaines parois sont glacées. Le scrolling accélère et Globdule part dans tous les sens. Mieux vaut prendre son élan.

En un clin d'œil, à coups de pixels de sprites et d'animations, Psygnosis va vous transformer en être visqueux, semi-liquide, gluant, tout collant et bondissant : en Blob. Plus précisément, en Globdule le Blob gentil qui s'ennuie à mourir au fond de sa cave et qui ne rêve que d'une chose : devenir un jouet et se faire tripoter à longueur de journée par des enfants souriants et mignons.

Un beau jour, le dieu des jouets apparaît devant le gentil Globdule et lui annonce fièrement qu'il a le pouvoir d'exaucer son très cher vœux. Seulement, tête en l'air tout dieu qu'il est, l'empereur du monde des jouets a paumé sa baguette magique. Egarée, disparue, pfiuuut, impossible de mettre la main dessus. Dieu, mais fainéant, notre ami le roi de l'apparition n'a absolument pas envie de la chercher lui-même et offre un superbe marché à ce cher Globdule : "Retrouve ma baguette magique, et foi de moi-même, je te transforme illico en jouet superbe que t'en croiras pas tes yeux globuleux petit Globdule". Un grand Pfffflouff, un petit nuage de fumée. Plus personne.

SUR LES MURS, TETE EN BAS, GLOBDULE COLLE PARTOUT

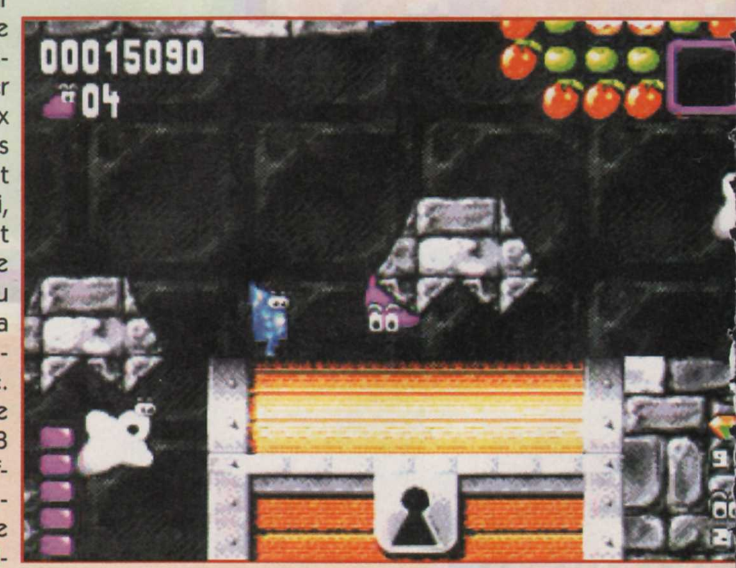
Ne cherchons pas de choses compliquées, là où il n'y en a pas l'ombre. Le principe de Globdule est simple comme du bonheur en boîte : le joueur dirige Globdule qui a pour mission de traverser tous les niveaux de 12 mondes différents avant d'atteindre celui, bien caché et bien loin, où ce crétin de dieu des jouets a paumé sa baguette magique. Chaque monde propose entre 3 et 7 niveaux différents à résoudre, tous de taille variable, allant du simple écran pour les premiers -qui vous permettent d'apprendre à maîtriser Globdule-, aux dizaines d'écrans qui se révèleront par scrollings multi-directionnels interposés.

Dans chaque niveau se trouve une sortie inactivée au départ. Pour l'emprunter et atteindre le niveau suivant, Globdule doit remplir deux tâches différentes : récupérer tous les diamants qui traînent dans le niveau (un compteur indique combien il en reste), et tuer un certain nombre d'ennemis en leur tombant dessus pour leur gober les yeux. Tout se transforme alors en recherche frénétique d'objets, de clés pour ouvrir des passages, et en observation attentive des parois pour détecter les passages secrets menant à d'autres salles.

L'originalité de Globdule vient du mode de déplacement du personnage. Celui-ci saute dans tous les sens, s'accroche aux parois, glisse, colle. Son maniement est aisé et tout à fait amusant.

UN JEU ENORME

Passé le premier effet charmeur, qui nous débarque en pleine tronche grâce à l'aspect simple, mais mignon, des graphismes et grâce au



LE MONDE DE GLOBDULE

Les niveaux ne s'enchaînent pas de façon séquentielle, le joueur termine un monde et ses nombreux niveaux, puis se retrouve devant une intersection qui mène à plusieurs autres mondes. Il ne reste plus qu'à choisir sa destination et à s'embarquer pour de nouvelles difficultés.



1 Les sombres caves du château. Globdule commence ici avec des niveaux tout simples.



2 Autre château, autres caves un peu plus difficiles à négocier.



3 Voici le premier monde de jouets que notre ami Globdule va rencontrer.



4 Que de belles fleurs et des tortues aux dents pointues !



5 Adroit et malin, Globdule peut même nager quand il le faut.



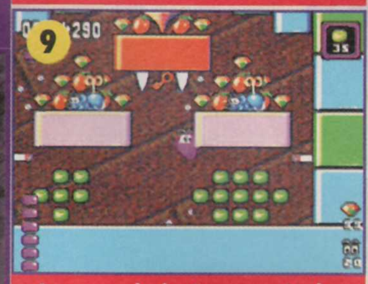
6 Histoire de marquer des points, Globdule ramasse le plus de fruits possible.



7 Les ennemis, les monstres qui traînent dans le jeu, sont souvent très drôles graphiquement parlant.



8 Coquillages aux pinces d'acier, ils ne feront qu'une bouchée du gentil Globdule.



9 Autre monde des jouets, mais plus dangereux que le premier.



10 Dragon tout mignon n'hésitera pas à faire fondre Globdule le gentil.



11 De nature trouillarde, Globdule, héros malgré lui, flippera encore plus devant ces fantômes.



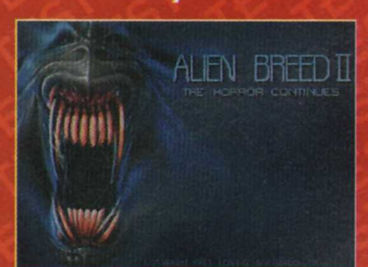
13 Au bout de ces petits points, se trouve le dernier monde où Globdule tentera de retrouver la baguette magique. Surprise !

12 Pieuvre, abeilles, la nature est là toute floc-floc et très bzzz bzzz.

charisme du personnage, le joueur se retrouve avec un jeu de taille tout à fait conséquente, puisqu'il y a environ cinq niveaux différents à parcourir. Ces derniers se partagent en différentes catégories de décors allant des grottes aux mondes extérieurs, en passant par des compositions plus loufoques comme le monde des jouets. D'un niveau à l'autre, la difficulté va bien sûr croissante, et les ennemis, souvent très drôles, sont de plus en plus nombreux à vous attaquer.
Techniquement peu impressionnants, les scrollings ne sont pas parfaitement fluides pour de l'Amiga qui nous a déjà fait beaucoup mieux. Globdule a le mérite d'être amusant, assez original et parfaitement efficace. On se laisse bien prendre au jeu, on s'accroche comme la bestiole, et pour tout dire on s'éclate franchement. **Seb.**

80%

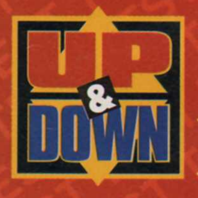
PREVU SUR : A 500 / A 600



EDITEUR TEAM 17



GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	10
GLOBAL	92%



▲ Pfff... Trop de bons côtés dans ce jeu : les graphismes très jolis, les sons excellents, les scrollings parfaits, la taille des niveaux. Tout va très bien pour lui, bravo Team 17 !

▲ En plus, dans la boîte, vous trouverez un jeu en cadeau bonus : Apache. Un remake de Choplifter assez bien fait, qui a en plus le mérite d'être gratuit.

▼ Le mode "deux joueurs" aurait gagné en efficacité, si les deux personnages ne se bloquaient pas autant.

▼ L'installation sur disque dur n'est pas directement intégrée au soft, il faut écrire à Team 17 pour l'obtenir. Pas très pratique.

COMPATIBLE : AMIGA 4000



ALIEN

"Quand team 17 se met à l'amiga 1200, les joueurs sont plus que comblés"

Il y a maintenant deux ans, pratiquement jour pour jour, sortait Alien Breed premier du nom, sur Amiga. Magie de la fée informatique qui n'arrête jamais de cavaler et de bondir comme une folle, voici sa suite qui sort à la fois sur Amiga 500-600, mais aussi sur Amiga 1200-4000 en version spéciale32 bits AGA. C'est cette superbe version, qui prouve enfin ce que l'Amiga 1200 a dans le ventre, que nous testons ici.

L'HORREUR CONTINUE

Pourtant, il y a maintenant neuf ans, les deux rois de la baston Johnson et Stone avaient sérieusement nettoyé la base Alpha-5 de ses envahisseurs aliens. Plus l'ombre d'une sale bestiole, en quelques heures tout n'était que tripes gluantes collées aux murs et cadavres jonchant le sol.

Depuis deux heures, la colonie envoie des messages de détresse, les Aliens sont de retour, ils ont envahi la base tout entière et foutent actuellement un souk tout ce qu'il y a de plus joyeux. Tout cela fleure bon la nouvelle mission éclair pour nos amis Johnson et Stone, mais cette fois ils ne partiront pas seuls et seront accompagnés de deux êtres hybrides mi-hommes mi-reptiles : Ruffertoo et Zollux. Seuls deux de ces quatre combattants d'élite seront déposés sur la terre d'Alpha-5. Malin, intelligent jusqu'aux doigts de pied, vous en aurez déduit que deux joueurs peuvent accomplir les missions simultanément.

Parce que des missions, il va y en avoir, une dizaine, même. Pour nettoyer entièrement la colonie, pour la seconde fois, vous devrez traverser trois bâtiments distincts : civil, scientifique et militaire. Chacun d'entre eux est composé de quatre étages, quatre missions donc, sans compter les couloirs de connexions entre les bâtiments. Les décors, tout en gardant un aspect futuriste, glauque et bien flippant -couloirs et pièces pleines de machines- changent beaucoup tout au long du jeu. La monotonie ne s'installera pas dans votre cœur. D'autant plus que l'action est d'une frénésie absolument hallucinante, les Aliens débarquent de partout, vous foncent dessus et réapparaissent sans arrêt d'on ne sait où. Impossible de les éliminer, alors ? C'est n'importe quoi, ces missions, on vous envoie pour rien ? pas du tout... pas du tout, du tout ! Chacune de vos missions se soldera par une destruction totale du bâtiment que vous venez de traverser par différents mécanismes. Vous ferez tout péter.

Dans votre course folle, vous devrez prendre le temps de penser à récupérer des clés magnétiques pour ouvrir les très nombreuses portes qui vous barrent la route un peu partout, ainsi que des munitions pour vos armes, de la thune pour acheter du matériel ou encore des malettes de secours pour récupérer un peu d'énergie. Tout le jeu tourne autour de ces différents objets : récupérer des clés pour ouvrir les passages qui mènent au fric, qui vous permettent d'acheter des armes plus puissantes et donc de mieux vous battre contre ces saletés d'Aliens.

L'achat de nouvelles armes ne se fait pas en fin de niveau, comme c'est souvent le cas dans les jeux, mais pendant la mission elle-même, en vous connectant à l'un des terminaux qui traînent de-ci de-là.

DES ECRANS STATIQUES MAGNIFIQUES

LES ÉCRANS DE PRÉSENTATION DE NIVEAUX SONT ABSOLUMENT SUPERBES. D'UNE RÉSOLUTION TRÈS FINE, PLEINS DE COULEURS ET MAGNIFIQUEMENT DESSINÉS, COMME POUR PRÉVENIR LE JOUEUR QU'IL VA ENTRER DANS UN EXCELLENT JEU.





BREED 2



Votre mission, puisque vous l'avez bêtement acceptée, n'est pas des plus aisée, bien que ce soit la première. Plusieurs régulateurs anti-matière traînent dans le niveau, ils se sont emballés, hop là, vous devez donc les détruire pour qu'il n'y ait plus d'histoire, avant de vous enfuir vers l'ascenseur qui mène au niveau suivant.

LEVEL 2 - BATIMENT CIVIL - ZONE 1



Ascenseur menant au niveau suivant.



Valise de premiers soins pour faire le plein d'énergie.



Terminal donnant accès à diverses informations et à l'achat des armes.



Régulateur anti-matière. Le détruire pour accomplir la mission.



Thune - Fric - Argent - Blé - Pépettes - Oseille - Keufri - Zeillo - Neuthu.



Les munitions ne sont pas infinies, faites le plein régulièrement.



Hop, une clé pour ouvrir. Une clé ouvre une seule porte.



Forcément, il y a plein d'Aliens, et forcément il faut les cartonner.



Pas drôle ce sens unique, ça complique tout.



Et hop, une porte. Elle s'ouvre s'il vous reste au moins une clé.

LES ARMES




MITRAILLETTE




TRIPLE LASER




MISSILES TETES CHERCHEUSES




LANCE-FLAMMES




TIR REBONDS




GRENADES

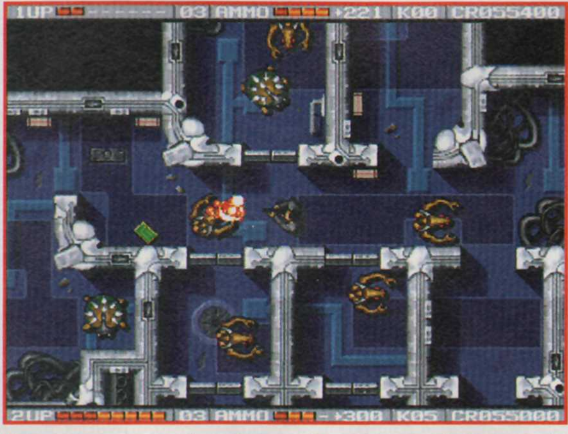
Six armes différentes vous sont proposées, en trois versions aux performances variables pour chacune d'entre elles. Le joueur doit récupérer un maximum de fric et se connecter à un terminal pour acheter un nouveau joujou meurtrier.

ALIEN BREED 2

UNE QUALITE TECHNIQUE IRREPROCHABLE

Bien sûr, il est encore difficile de dire ce que l'Amiga 1200 est capable de faire, nous ne disposons pas encore de beaucoup de jeux spécifiques à cette bécane. Du coup, paf, nous n'avons pas de références suffisantes pour déterminer si un jeu est digne ou pas d'utiliser les capacités de l'Amiga 1200. Du coup, en attendant d'avoir une ludothèque conséquente, nous tiendrons compte uniquement du nom de Dieu de plaisir de jeu. Avec Alien Breed 2, pas de doute, c'est du bon, du tout bon, de l'excellent, de l'exceptionnel même.

Les scrollings sont d'une fluidité parfaite, les graphismes beaux à pleurer, et le nombre de sprites affichés et animés a de quoi réjouir les plus grincheux. L'environnement sonore n'est pas en reste non plus, loin de là. Les musiques sont excellentes, aussi bien au niveau des compositions qu'au niveau de la qualité sonore. Les bruitages, eux aussi, sont d'enfer, carrément : les coups de feu claquent, les monstres hurlent. Sans compter les effets sonores, les bruits de machines, les ventilations qui tournent dans le fond et rajoutent beaucoup à l'ambiance du jeu. Des digitalisations vocales accompagnent également certaines de vos actions ou commentent vos déboires ("player one has been eliminated", "player two requires first aid", "player one is a gros bouffon", "player two is complètement nul"...). Là encore, l'effet est parfait. La maniabilité est tout à fait agréable, avec un petit défaut quand on joue à deux simultanément : un personnage ne peut traverser son collègue, ce qui part d'une bonne intention de réalisme, mais qui nuit au plaisir d'attaquer plus rapidement les Aliens qui déambulent dans tous les coins. D'autre part, les niveaux sont sacrément gros, carrément énormes pour certains, et assurent une durée de vie plus qu'honorable. Un système de môt de passe vous permet, tout de même, de reprendre au début d'un bâtiment quand vous avez détruit le précédent.



Je ne peux que conseiller très vivement l'achat d'Alien Breed 2, qui est l'un des meilleurs jeux du mois, a fortiori l'un des meilleurs jeux Amiga 1200. Absolument éclatant, même quand on joue seul -ce qui n'est pas le cas de tous les softs proposant une option "deux joueurs"-, Alien Breed 2 ne peut qu'enchanter et rendre fous de bonheur ceux qui aiment l'action et l'arcade.

Seb.



CERTAINS TRÉSORS SONT À DÉCOUVRIR.

Photo : Roger NGUYEN

La solution Multimédia Orchid

SoundWave 32 : Le meilleur du son réuni en une seule carte : processeur de signaux numériques 20 Mips, synthèse par table de sons échantillonnés, échantillonnage en 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo, multi-standard Adlib, SoundBlaster, General MIDI, Roland MT-32, MPU-401, Windows Sound System. A partir de ***1890 F HT*** (2240 F TTC).

Lecteur CD-ROM CDS-3110 : Pour exploiter pleinement le multimédia : lecteur CD-ROM double vitesse (transfert à 300 Ko/seconde), lecture des CD-Audio par touches, multi-standard Kodak CD Photo Multisession, CD XA, compatible MPC niveau II, tiroir motorisé. A partir de ***1990 F HT*** (2360 F TTC).

Vidiola : Carte de capture de séquences vidéo et d'incrustation d'images sous Windows. Idéale pour le traitement de la vidéo numérique de haute qualité. A partir de ***2490 F HT*** (2950 F TTC).

GameWave 32 : La carte sonore idéale pour les passionnés de jeux : processeur de signaux numériques 20 Mips, synthèse par table de sons échantillonnés, lecture 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo, multi-standard Adlib, SoundBlaster, General MIDI, Roland MT-32, MPU-401. A partir de ***1190 F HT*** (1410 F TTC).

Ensemble ORCHID : Toutes les dernières innovations techniques dans le monde du multimédia réunies dans un kit : Carte sonore SoundWave 32 + Lecteur CD-ROM CDS-3110 + 2 titres CD : Marc Va à Cyberville (jeu éducatif pour toute la famille). Le Guide des Films en Vidéo. A partir de ***3590 F HT*** (4250 F TTC).

Fahrenheit VA : Carte accélératrice Windows avec module sonore incorporé. Accédez aux possibilités multimédia de Windows en haute définition ou en 16 millions de couleurs. A partir de ***1890 F HT*** (2240 F TTC).

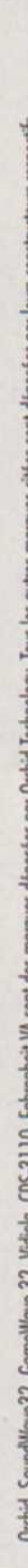


ORCHID FRANCE 14 à 30, rue de Mantes 92700 Colombes. Tél : (1) 47 80 70 50 Fax : (1) 47 82 51 79

Pour plus d'informations concernant la gamme MultiMédia Orchid, appelez-nous ou envoyez-nous le coupon-réponse ci-après :

Nom : ....

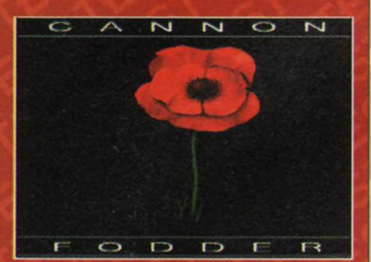
Adresse : ....



CANNON F

Sensible Software réalise l'un des meilleurs jeux de l'histoire de l'Amiga. Rien que ça!

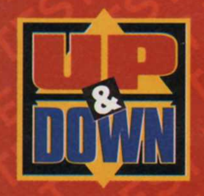
COMPATIBLE AMIGA 500 / 600 / 1200



EDITEUR VIRGIN



GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	14
GLOBAL	94%



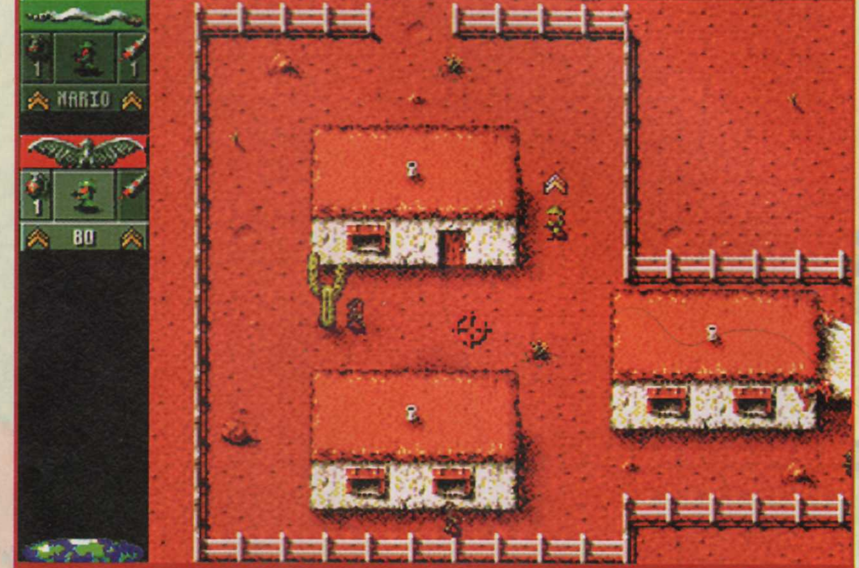
▲ Pfff, vous voulez que j'en mette des tartines, que j'aligne les trop nombreux points positifs du jeu ? La beauté des graphismes ? L'extraordinaire maîtrise sonore ? Le délire drôle, super, ouais, de la moindre partie qui fait rire avec la bouche et le ventre? Ah, nom de Dieu, Cannon Fodder est un jeu génial !

▼ Chiche que je vous trouve un point négatif. Chiche que je fais mon râleur pas croyable, que je peste "malotru !", "mauvaise foi, nom de Dieu !" contre les décors qui auraient pu être différents dans les 72 tableaux. Ou encore que je m'insurge, tout rouge, fâché hurleur, ouste diable, hop là, parce qu'on ne peut pas jouer à deux simultanément. Ou par câble. Ou par modem. Chiche !

PREVU SUR PC

Je préfère vous prévenir dès les premières lignes : ce texte va être rempli, absolument bourré jusqu'à ras bord de superlatifs élogieux, de compliments et de phrases d'extase et d'admiration. Cannon Fodder, soft attendu depuis maintenant pas mal de temps, est l'un des meilleurs jeux qui me soit tombé dans les mains. Et sans vouloir ramener ma grosse fraise, des jeux micro, j'en ai pourtant vu un sacré paquet, sur toutes les bécanes, depuis plus de 10 ans.

Cannon Fodder est l'œuvre des programmeurs et concepteurs de Sensible Software, pour Virgin Games qui se chargera de l'édition et de la distribution. On sent bien que l'équipe de Sensible n'est pas née de la dernière pluie : Cannon Fodder, malgré son apparente simplicité, est d'une efficacité exceptionnelle. On commence une partie, puis on prend goût au jeu, et il devient alors impossible de le lâcher. Une véritable drogue, accoutumance puis dépendance infernales !



Plein de talent, vous envoyé un peu partout dans le monde, et notament au Mexique, histoire de jouer les cow-boys modernes.

UN JEU SANGLANT

Le principe du jeu n'est pas sans rappeler Theatre of Death de Psygnosis, testé dans le dernier numéro de Joystick. C'est d'ailleurs plutôt le contraire, puisque Cannon Fodder a déjà été présenté un peu partout, en pré-version, maintes et maintes fois. On pourrait même qualifier ce jeu de Commando des années 90, c'est dire s'il s'agit là d'un soft majeur, essentiel et voué à un futur culte très fort. Je m'inscris comme membre de la secte dès maintenant, sans aucune hésitation.

Le joueur se voit donc à la tête de petits personnages tout mignons, mais teigneux comme c'est difficilement imaginable, assoiffés de sang et bien décidés à nettoyer et à faucher tous ceux qui auront le malheur de se dresser devant eux. Résolument contemporains, nos petits bonshommes sont armés de mitrailleuses, de grenades et même de lance-roquettes pour mieux exploser tout ce qui traîne. Chez eux, "traîner" est d'ailleurs synonyme d'"exister". Dans des décors de jungle, de désert à grand canyon, de plaine arctique ou de plage aux fortes odeurs de débarquement, vous dirigerez les tueurs acharnés, à la recherche d'hommes à abattre et de bâtisses à détruire. Le jeu est divisé en 24 missions différentes, elles-mêmes divisées en phases. En fait, une phase correspond à un tableau d'un ou plusieurs écrans. D'un tableau à l'autre, les





ODDER





En haut, de gauche à droite : Jon Hare (design et musique), Jools (programmation), Richard Joseph (musique et bruitages) et Chris Yates (design). En bas, de gauche à droite : Chris Chapman (que dalle) et Stoo Cambridge (graphismes).

K-KK-KKK-KILL HIM WITH YOUR GUN! WAAAAAAR!

Ah, les v'là. C'est eux, les arsouilles, programmeurs, concepteurs, graphistes, musiciens, fous cassés de la tronche. La v'là, la fine équipe de Sensible Software. C'est bien eux, les gusses, les sacrés ; regardez-les avec leur uniforme, leur casquette, leurs lunettes noires, leur montre au poignet. Ils sont pas magnifiques ? Hein? Ils ont pas l'air super forts ? Balaises et tout et tout ? En tout cas, ils peuvent être fiers, Cannon Fodder est excellent, carrément. Bravo les gars, nom de Dieu, continuez comme ça et je ne décollerai pas du plafond où vous m'avez scotché.

MEGASTAR joystick

décors sont bien sûr agencés différemment, la difficulté allant croissant. A la fin de chaque mission, l'ordinateur vous autorise à effectuer une sauvegarde pour éviter de reprendre le jeu au tout début.

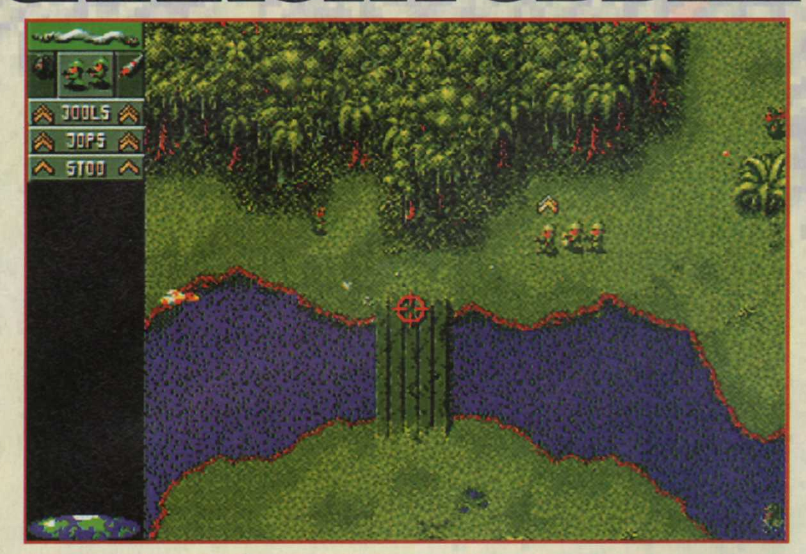
SIMPLICITE, EFFICACITE ET CRISES DE RIRE AVANT TOUT

Pour chaque tableau, l'ordinateur vous alloue une équipe d'une poignée d'hommes, deux au minimum. Vous les dirigerez tous ensemble, à l'aide de la souris, en cliquant sur le point où vous désirez qu'ils se rendent, où bien en les séparant en deux ou trois groupes. Un leader se place alors en tête, et les autres suivent en imitant ses actions. Quand vous laissez des hommes sur place, et que vous partez à l'attaque avec d'autres, l'ordinateur se met alors à les contrôler. Attention, pas à les déplacer, ce qui irait à l'encontre de vos stratégies, mais a les faire tirer automatiquement et intelligemment si des ennemis s'approchent un peu trop près.
Un bouton de la souris pour les déplacements, donc, l'autre pour tirer, paf, et voilà, le tour est joué ! Cannon Fodder ne demande pas d'autres commandes. Ou presque : il est en effet possible d'envoyer des grenades ou des missiles, mais toujours très simplement.
Vous foncez vers vos ennemis, vous slalomez entre les arbres, vous traversez les rivières (les personnages se mettent alors à nager : c'est très réussi !), vous dévalez les pentes, vous sautez du haut des parapets, et hop, l'ennemi est à portée d'arme. Vous ouvrez le feu ! C'est là que Cannon Fodder montre son vrai visage, un faciès sanglant et hilarant. Les personnages touchés volent dans les airs, hurlent de douleur, le sang gicle, les corps rebondissent sur le sol. Génial ! Mieux, si vous tirez à nouveau sur chaque corps, quand il est en l'air ou même au sol, paf, il redécolle, dégingandé, désarticulé comme un pantin, avec d'autres gerbes de sang. On peut s'amuser comme ça à l'infini. Mais les programmeurs de Sensible Software sont partis encore plus loin dans le délire. Parfois, de façon aléatoire, les personnages sont simplement touchés, blessés.



Après la chaleur et la moiteur de la jungle, vous voilà plongé dans le froid et le verglas. Les animations des personnages sont tellement précises, malgré leur petite taille, qu'on les voit déraper de temps en temps.

CANNON FODDER





Ah, la jungle... Les bruits des bêtes qui guettent on ne sait où, les ennemis planqués partout...Le danger, la Mort qui se frotte les mains et qui ricane bien haut.

Ils restent alors cloués au sol, tout sanguinolants et hurlant de façon atroce. Dans la plus grande joie, vous vous approchez pour les achever. Fabuleux, un peu gore, mais absolument tordant et jouissif.

Pour plus d'efficacité encore, et plus de rapidité dans l'extermination, vous aurez même la possibilité d'emprunter des véhicules : jeeps, skidoo, tanks ou hélicoptères. Vous êtes alors moins vulnérable, mais vous pouvez écrabouiller vos adversaires.

UNE PROGRAMMATION DE HAUTNIVEAU

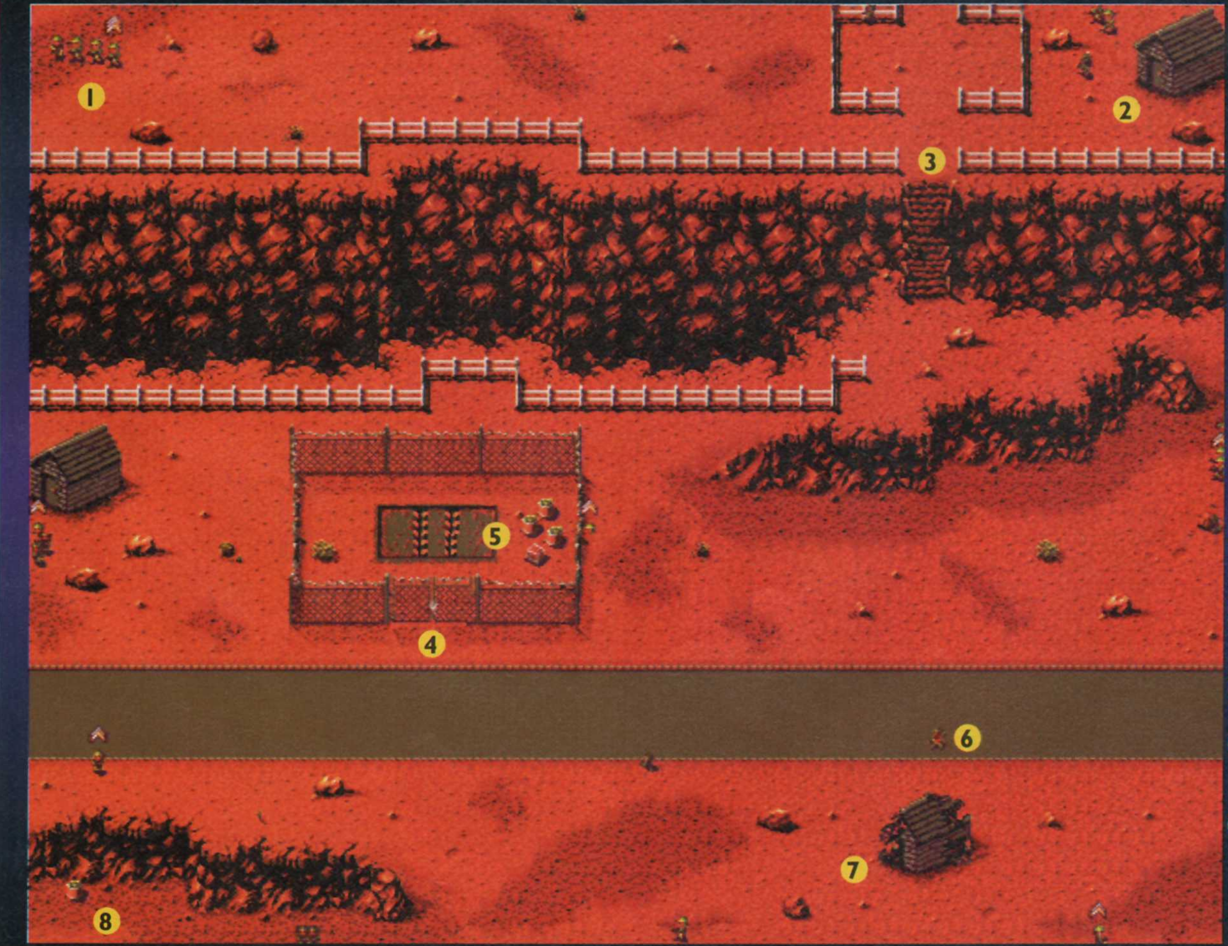
Tous les aspects techniques purs de Cannon Fodder sont réussis, à la quasi-perfection. Scrollings multi-directionnels souples et extrêmement fluides. Graphismes d'une finesse exemplaire, ce qui permet d'afficher une grande zone d'action sur un même écran. Des bruitages absolument géniaux : hurlements, explosions, bruits de tirs, d'impacts, mais aussi ambiance sonore qui varie selon votre position dans le niveau. Par exemple, bruits d'eau si vous êtes près d'une rivière, ou bruits d'animaux si vous êtes près d'une forêt. Les musiques sont de bonne qualité, elles aussi, avec notamment une véritable chanson en introduction du jeu ; chanson qui dure plusieurs minutes, avec des paroles digits qui changent et qui ne tournent pas simplement sur deux ou trois mots.

Sans oublier le soucis évident du détail. Tirez, par exemple, sur un bâtiment, celui-ci vole alors littéralement en miettes, les morceaux retombent et provoquent d'autres explosions. Malheur à vous si vos hommes sont mal placés, en-dessous de la pluie meurtrière.

Avec son nombre de niveaux absolument incroyable, la taille de chacun d'eux et la difficulté qui va croissant, autant vous avouer tout de suite que vous ne finirez pas Cannon Fodder en deux coups de joystick et trois pressions du bouton "feu".

Cannon Fodder est absolument fabuleux, j'vous dis, incontournable, essentiel, obligatoire ; l'un des meilleurs jeux Amiga depuis de bien nombreuses années. L'un des meilleurs jeux du monde tout court, même, allez hop, carrément !

Seb



MISSION 6 LE GRAND CANYON

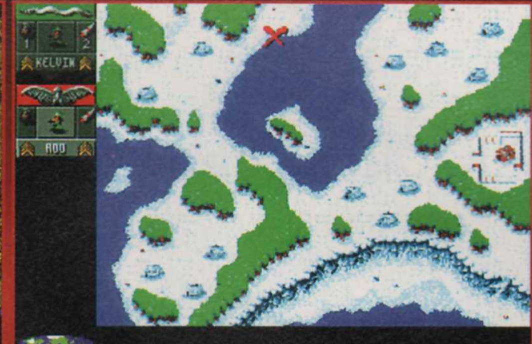
Chaque phase de chaque mission se résume approximativement toujours de la même façon : tuer tout le monde et tout détruire. Ici, vous aurez trois baraques à faire sauter, et de nombreux ennemis à dégommer un peu partout.

1. Votre petite équipe part d'ici, chef en avant, bien fier.
2. Voilà une des trois baraques à détruire. Utilisez une grenade ou un missile.
3. Le pont est troué, passez en faisant bien attention, sous peine de finir dans le ravin.
4. Grâce à vos grenades, vous pourrez pratiquement tout détruire, y compris ces barrières.
5. Un joli petit stock de grenades et de roquettes.
6. Atroce ! Cet ennemi blessé agonise sur la route, il hurle, le sang gicle.
7. Voilà à quoi ressemble une baraque, une fois que vous l'avez fait sauter.

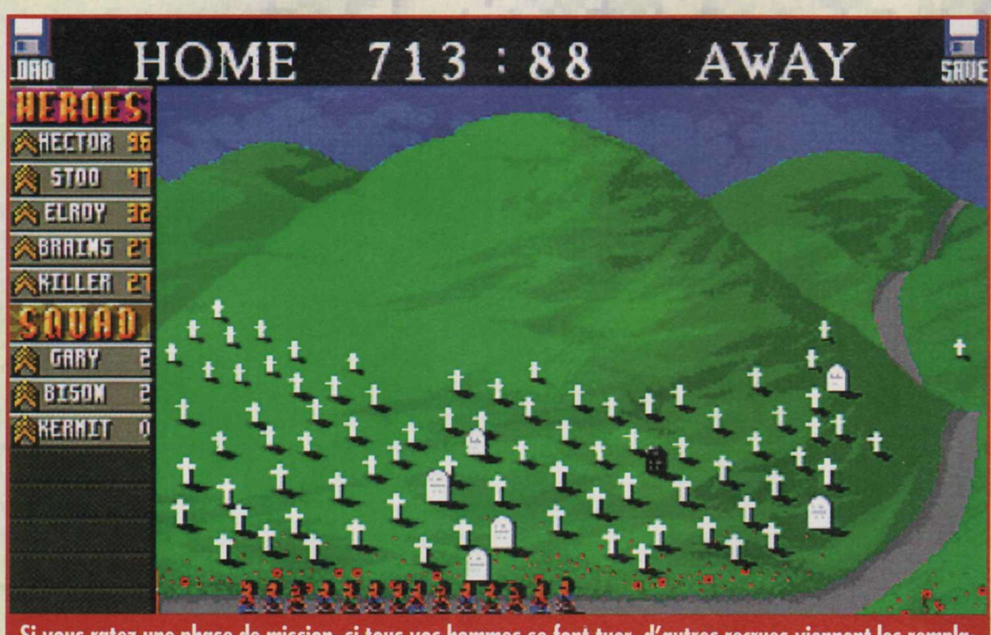
Si vous manquez de roquettes, passez donc par ici.

"JE SUIS PERDU!"





Par un simple clic, à tout moment de la partie, vous accédez à une carte complète du niveau dans lequel vous évoluez. Elle vous permettra de mémoriser la topographie, mais aussi de repérer les bâtiments à détruire pour accomplir la mission. Par contre, les ennemis ne sont pas indiqués sur la carte. C'est plus dur, du coup.



Si vous ratez une phase de mission, si tous vos hommes se font tuer, d'autres recrues viennent les remplacer. Vous les voyez là, tout impatients de se faire engager. La partie se termine totalement, quand vous avez massacré toute cette belle chair fraîche. Admirez le beau cimetière qui se construit sur la colline !



Vos hommes, à chaque fois qu'ils viennent à bout d'une mission et restent vivants, sont promus au grade supérieur. Du coup, leur puissance de feu est améliorée pour les missions suivantes.

94%



ACES OVER

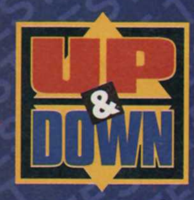
Quelques améliorations simples mais trop p



EDITEUR DYNAMIX



GRAPHISME	14
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	07
GLOBAL	79%



▲ Les missions sont, pour la plupart, passionnantes.
▲ Les appareils et certains éléments du décor sont représentés avec des techniques de textures et de Gouraud. Le jeu n'en est que plus réaliste
▲ Les bruitages sont excellent (surtout sur MT32) et l'ergonomie générale le rend agréable à l'utilisation.
▼ Bien que quelques progrès aient été effectués depuis Aces of the Pacific, Aces Over Europe n'utilise pas les dernières techniques d'affichage.
▼ L'animation est lente, même sur 486SX25.
▼ Hormis de rares innovations, Aces Over Europe ressemble plus à un scénario disk de Aces of Pacific, et pour les personnes possédant déjà ce dernier, le prix du programme ne justifie pas son achat.

CONFIGURATION MINIMUM 386 SX25



L'écran de briefing vous livre toutes les informations indispensables au bon déroulement de la mission. Le niveau de difficulté peut être modifié en cliquant sur la case "réalisme".Photo 9 : De nouveaux appareils font leur apparition.



Si l'on compare Aces Over Europe aux dernières simulations du moment, il est indéniable que ce dernier ne comporte que très peu de détails au sol.

5 heures du mat, j'ai des frissons..... je claque des dents, j'monte dans l'avion." Il faut dire qu'il y a quand même de quoi avoir la trouille. Vous iriez risquer votre peau, vous, tous les jours ? Ca, évidemment, dès qu'il s'agit de se battre, on fait dans sa culotte. Ah, elle est belle la jeunesse française, toujours prête à renverser la planète entière, à sauver l'humanité... Mais qu'est ce que je raconte ? Ah oui, c'est vrai. Tout cela pour vous dire que vous pourrez continuer à faire semblant de vous battre, grâce au dernier né de chez Dynamix. Les fanas se rappelleront, sans l'ombre d'un doute de Aces of the Pacific et de ses missions passionnantes. Dans ce second volet, vous allez revivre la guerre, mais du côté de chez nous, cette-fois ci.
Lorsque la présentation, fort sympatique d'ailleurs, s'achève, vous devez dans un premier temps paramétrer le programme. Que les habitués des Thrusmasters et autre Flight Stick Pro ne lâchent par leurs manettes. Les autres options vous proposent de visionner tous les véhicules qui composent l'ensemble du jeu (avions, navires, tanks... de chaque nation), de gérer votre carrière ou encore de revivre un combat à l'aide du "magnétoscope". Mais assez de bavardage, et cliquons directement sur "missions en solitaire". Apparaît alors un second écran offrant la possibilité de vous entraîner, de combattre contre un



L'instrumentation varie selon l'appareil que vous pilotez. On retrouve tous les indicateurs indispensables au pilotage d'un avion : tachymètre, altimètre, vario, température...

R EUROPE

eu nombreuses

adversaire connu, d'accomplir une mission d'interception... Bref, pas moins de 11 choix possibles et une foule de missions très différentes. En effet, Aces Over Europe, c'est aussi des bombardements de navires, des missions d'escortes... tous les aspects de la guerre y sont abordés. Trois types de missions font leur apparition : les opérations d'interdictions, le support de troupes terriennes, et le "CrossBow" qui consiste en la destruction des bases lance-roquettes V1 et des radars.

Mais avant de vous lancer dans la bataille, je vous conseille de choisir un avion (j'ai tout essayé : la trotinette, le karting, le Skateboard... rien à faire, il faut un zing). A ce propos, et bien que vous ne puissiez pas piloter tous les appareils disponibles, ce deuxième volet du soft de Dynamix comporte une pléthore d'aéronefs. Plus de 13 avions font leur apparition, et la finesse de la simulation est bien plus poussée qu'auparavant. Le soft prend maintenant en compte la vitesse de décrochage selon le type d'appareil, la masse de chargement et d'autres effets aérodynamiques complexes.

L'aspect extérieur des appareils est irréprochable, avec une gestion de l'éclairage sur la carlingue et un mapping de Gouraud (comme FS5), les cartes incluent dorénavant des photos de reconnaissance et le cockpit se met à vibrer pour vous indiquer que vous venez d'être touché ou que votre machine est dans un sale état. Remarquez que de nombreux petits détails font également leur apparition dans divers menus, facilitant ainsi leur utilisation. Hélas, la lenteur de l'animation et la pauvreté graphique ne permettent pas à Aces over Europe de rivaliser avec les derniers simulateurs du moment. Mais les palpitantes missions historiques parviennent à sauver la mise.

Pour conclure, je dirais que Aces Over Europe est un programme exaltant, avec un air "vieillot" et une lenteur inexplicable compte tenu de la simplicité de la simulation. Malgré tout, il vous retiendra de longues heures durant.

LORD RETOURNE SA VESTE







Les vues extérieures sont variées, mais ne permettent pas toutes les fantaisies. Remarquez que le programme devrait, à terme, fonctionner en SVGA comme le laisse supposer la notice du jeu.

79%



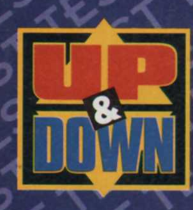
TERMINAT



EDITEUR BETHESDA SOFTWORKS



GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	13
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	10
GLOBAL	80%

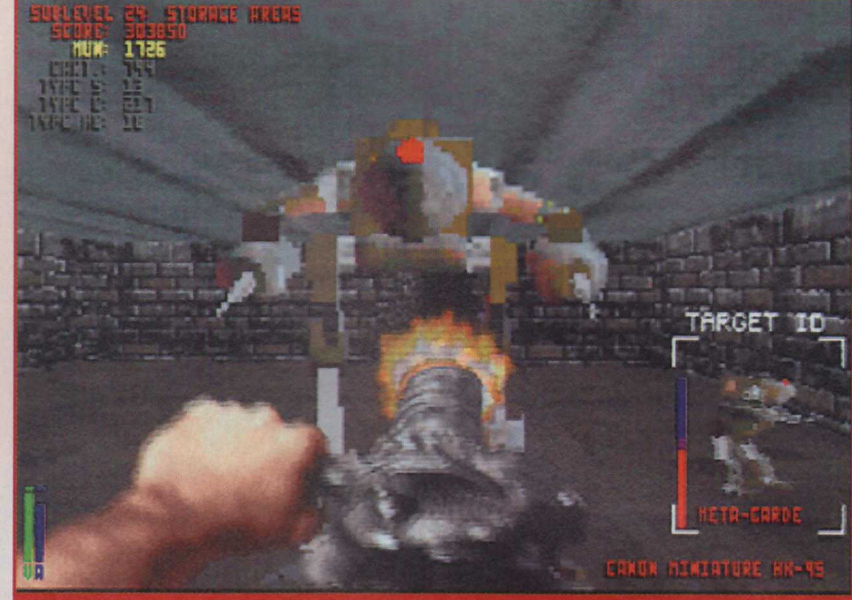


- ▲ On ne peut être qu'admiratif devant une telle foule de détails.
- ▲ Le nombre et l'originalité des armes renforcent énormément l'ambiance Cyberpunk de Rampage.
- ▲ En dépit du nombre impressionnant de tableaux, les décors ne sont jamais les mêmes.
- ▼ L'action est incroyablement lente en mode détaillé. A titre d'exemple, il faut enlever 60 % des détails pour que le jeu devienne enfin jouable sur un 486DX33 !!!

CONFIG. MINI: 386 DX, 2 MO RAM
CONFIG. RECOMMANDE: 486 DX2 66 LOCAL BUS

Dommage qu'il soit si lent !

Décidément, Bethesda éprouve un faible pour l'armature brillante des Cyborgs de la SkyNet. Rappelez-vous, Terminator 2029, c'était eux ! Qu'à cela ne tienne, à Terminator indestructible, source inépuisable ! Disons le tout de suite, cette version n'a plus rien à voir avec 2029, puisqu'il s'agit, ce mois-ci, d'un programme à la "Wolfenstein 3D" agrémenté d'une pointe d'aventure, le tout enveloppé dans une ambiance aussi froide que le métal. Brouuugh, j'en ai des frissons dans le dos...



Matez-moi un peu ce flingue, c'est pas impressionnant, ça ? Tiens, prends ça dans ta gueule, sale droïd.

UNE AMBIANCE D'ENFER !

Si vous ne connaissez rien à la vie, que vous n'aimez pas sortir ou que vous n'avez simplement pas vu Terminator, l'introduction se charge de vous en résumer les quelques lignes importantes. Je ne m'attarderai donc pas sur la question, la réponse étant bien trop complexe pour être concise. Or, je vous rappelle que nous sommes ici (103, bd Mac Donald, 75019 PARIS, 4e étage, première porte à droite. Cette même porte où se trouvent des centaines de traces de rouge à lèvres laissées par des hordes de femmes follement excitées par ma présence... Hum !) pour parler du jeu, ce qui, sur ce coup-là, m'arrange particulièrement. Entamons donc le sujet par le commencement : le chargement du soft.... ZZZZZZ ... Voilà, les 17 Mégas sont sur le disque dur. Le premier écran comprend tout un tas de bordels destinés à paramétrer l'affichage. Vous n'êtes pas sans ignorer que ce style de logiciel nécessite une grosse puissance de calcul, et que plus la machine est faible et plus vous devez supprimer de détails, ceci afin de conserver une vitesse d'animation potable. C'est là que ça se corse à Maure (Poouaaah, je l'avais pas encore faite, celle-là). C'est d'une lenteur à périr sa race. Jugez plutôt ! Nous avons lancé le programme sur notre 486DX33 préféré avec le maximum de détails (à titre d'info, un soft comme Shadow Caster y tourne à 20 images seconde). L'affichage parvient à peine à franchir les 5 images seconde, et encore. Il faut alors supprimer plus de 60 % de détails, avant d'obtenir une fluidité correcte. Attention, c'est bien de fluidité que je parle et non de rapidité, ce dernier point étant parfaitement normal. Heureusement, le reste du soft plane largement

Les décors sont sans cesse différents et les textures employées son d'une finesse rarissime. On peut même y apercevoir les aspérités des parois latérales.



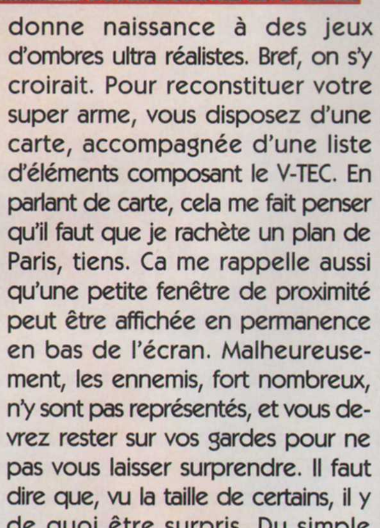
TOR RAMPAGE



au-dessus de la concurrence, avec un nombre de niveaux conséquent, un graphisme d'une finesse remarquable et un scénario travaillé. On peut ainsi apercevoir des fauteuils, des meubles, les défauts du plâtre sur les murs... C'est génial.

UNE PLAIADE D'ARMES

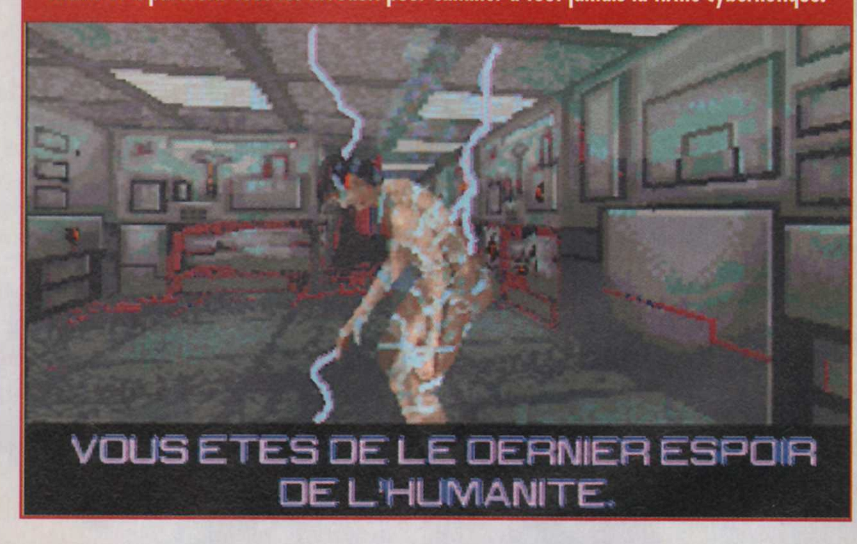
Mais le plus flippant, c'est le nombre et la qualité des armes. Plus de 7 engins effrayants, avec en prime le fabuleux V-Tec, dont vous devrez recoller les morceaux avant d'espérer pouvoir vous en servir. De plus, la lumière provoquée par les flammes de votre pétodière éclaire la pièce et donne naissance à des jeux d'ombres ultra réalistes. Bref, on s'y croirait. Pour reconstituer votre super arme, vous disposez d'une carte, accompagnée d'une liste d'éléments composant le V-TEC. En parlant de carte, cela me fait penser qu'il faut que je rachète un plan de Paris, tiens. Ca me rappelle aussi qu'une petite fenêtre de proximité peut être affichée en permanence en bas de l'écran. Malheureusement, les ennemis, fort nombreux, n'y sont pas représentés, et vous devrez rester sur vos gardes pour ne pas vous laisser surprendre. Il faut dire que, vu la taille de certains, il y de quoi être surpris. Du simple





C'est bon, vous êtes parvenu à réunir la totalité des pièces constituant le fameux V-Tec, canon à puissance réglable. C'est la plus puissante de toute les armes... une merveille vous dis-je.

La SkyNet fait encore des siennes. Vous n'avez plus qu'à prendre votre courage à deux mains et à parcourir tous les niveaux pour éliminer à tout jamais la firme cybernétique.



Les mouvements des mains sont criants de vérité, sans parler de ceux des armes. Et puis zut, je vous en parle. A titre d'exemple, le mec recharge son flingue après chaque coup, et l'on peut voir la douille s'éjecter dans un voil de fumée. Génial !

moustique au quadripode de Star Wars (O.K., j'exagère !), il y en a de toutes les tailles, même pour Calor. Les couloirs de la SkyNet comprennent aussi quelques munitions primordiales à votre survie.

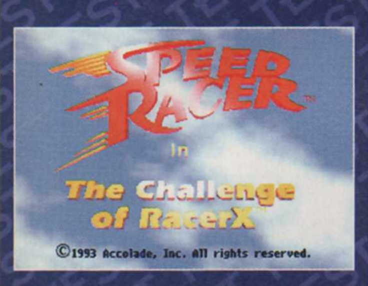
Au niveau de la maniabilité, c'est plus ou moins acceptable selon la somme de détails à l'écran, et l'on retrouve les classiques touches CTRL et ALT permettant de courir ou de se mouvoir latéralement. Il est possible à tout moment de revenir à l'écran d'option et de modifier la complexité de l'affichage, mais aussi de sauver ou de charger sa partie. Signalons enfin que ce soft gère la nouvelle interface CyberMan de chez Logitech (voir Shopping). Terminator Rampage est donc un programme remarquable, mais totalement desservi par sa lenteur extrême. Dommage !

LORD RETOURNE SA VESTE



SPEED

Une course loufoque sans grand intérêt



EDITEUR ACCOLADE



GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	16
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	10
DUREE DE VIE	8
ORIGINALITE	15

GLOBAL 62% A DEUX 75%



▲ L'animation est extrêmement rapide, et les sprites de taille imposante. Les bruitages sont nombreux et, pour la plupart, digitalisés.

▲ Deux joueurs peuvent s'affronter sur le même écran ou avec deux ordinateurs (Modem ou câble série).

▼ L'action est très approximative, la maniabilité imparfaite, et ça devient rapidement lassant (c'est largement plus drôle à deux).

CONFIG. MINI: 386 DX 25, 3 MO RAM 486 SX recommandé



Le mode "multijoueur" permet de partager l'écran en deux parties, avec un joueur au clavier et l'autre au joystick, par exemple. Si vous disposez de deux micros, vous pourrez les relier par Modem et disputer des parties à distance.

Speed Racer ne vous dit rien ? C'est normal ! En fait, Speed Racer n'est autre que le nom d'un dessin animé diffusé plusieurs fois par jour sur la chaîne musicale MTV . A moins que vous ne possédiez le câble ou le satellite, il est parfaitement normal que vous n'ayez jamais entendu parler de Speed Racer. Ce dessin animé retrace les aventures de l'équipe GO parcourant le monde à travers de multiples courses automobiles. Mais la vraie héroïne de cette série, c'est la MACH 5, une voiture ultra performante à la personnalité étonnante. Vous voilà donc aux commandes de l'engin, avec la ferme intention de remporter la coupe.

Les sprites sont de grosse taille et bien animés. Certaines voitures s'enflamment, d'autres font des galipettes...





Dans cette course peu conventionnelle, les voitures peuvent sauter, voler, accélérer, découper des arbres, vendre des saucisses, se transformer en boudins, renverser les vaches... Il ne faudra donc pas s'étonner de voir fréquemment des voitures tomber du ciel ou débouler d'on ne sait où... Mais ce n'est pas tout ! Avec l'argent gagné lors de chaque course, vous aurez la possibilité d'équiper votre véhicule avec des armes, et plein de gadgets plus débiles les uns que les autres. Ca, pour être loufoque, c'est loufoque ! Malgré l'existence de toutes sortes de véhicules, seulement deux d'entre elles sont disponibles. Ainsi, la Shooting Star peut-elle être sélectionnée en lieu et place de la Mach 5. Selon que vous disposiez d'un ou de deux micros compatibles PC, vous pourrez jouer soit à deux sur le même écran, soit par Modem. Dans le premier cas, l'écran se partage en deux parties horizontales, et les informations relatives au tableau de bord disparaissent. C'est dans ce mode-là, bien entendu, que l'on s'éclate le plus !

Après avoir lancé le programme, on est tout de suite séduit par les graphismes rigolos et le petit dessin animé d'intro. Le jeu est tout aussi impressionnant avec une technique d'animation très évoluée. La route est entièrement mappée, et les objets bordant les routes sont très nombreux et grossissent sans à-coups. LE jeu du siècle alors ? Hélas, non ! Accolade a visiblement oublié un aspect important du soft : la jouabilité. C'est

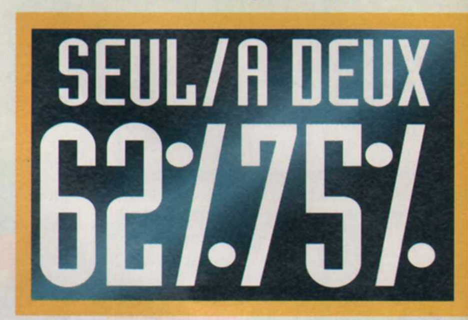
RACER



Il existe six parcours différents, dont certains jonchés de croisements à la con. Pas de problème, votre caisse peut sauter par dessus le petit train.

pas très maniable, c'est ennuyeux dès les dix premières minutes, et mis à part le mode "multijoueur", Speed Racer est sans intérêt. De plus, les programmeurs ont laissé pas mal de bugs, et il n'est pas rare de traverser une voiture ou de s'envoler dans les airs sans vraiment comprendre pourquoi. De même, le sprite qui représente votre véhicule ne veut jamais rester sur la route et le moindre choc vous ralenti tellement qu'il faut une plombe pour reprendre de la vitesse. Bref, c'est injouable! Et encore, je ne vous parle même pas des mouvements débiles lorsque la bagnole se retourne! C'est complètement raté. Mais quel dommage ! Je vous garantis que lorsque l'on regarde le soft en tant que spectateur, on est persuadé que c'est un jeu fabuleux. Bon, O.K., je suis un peu sévère, mais c'est quand même pas terrible. Seul les accros de la série télévisée y trouveront de l'intérêt. Qu'on se le dise !

LORD CASQUE NOIR



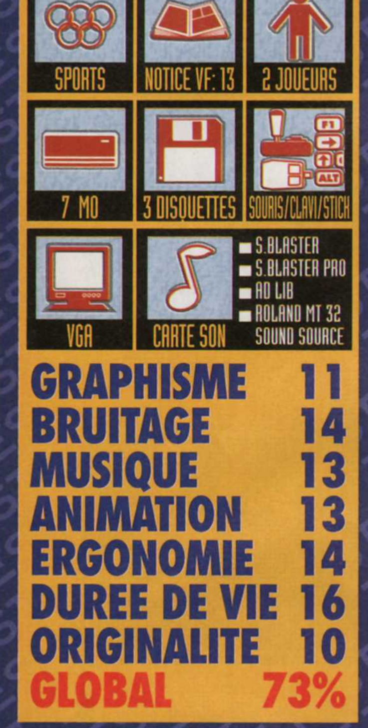
TEST PC

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

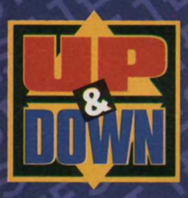
Beaucoup moins bien que Front Page Sport Football



EDITEUR MICROPROSE



GRAPHISME	11
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
ERGONOMIE	14
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	10
GLOBAL	73%



▲ Un jeu complet qui reste néanmoins très traditionnel : mode coach/action, match seul/saison, éditeur d'équipe et de tactiques, stats à gogo...

▲ Les quelques anims en 3D rendering sont plus que bienvenues (cf. Down).

▲ Les bruitages et les voix digits sont utilisés à bon escient, participant grandement à l'ambiance.

▲ L'étiquette NFL.

▼ Dommage que l'ensemble soit si laid graphiquement (beurk) !

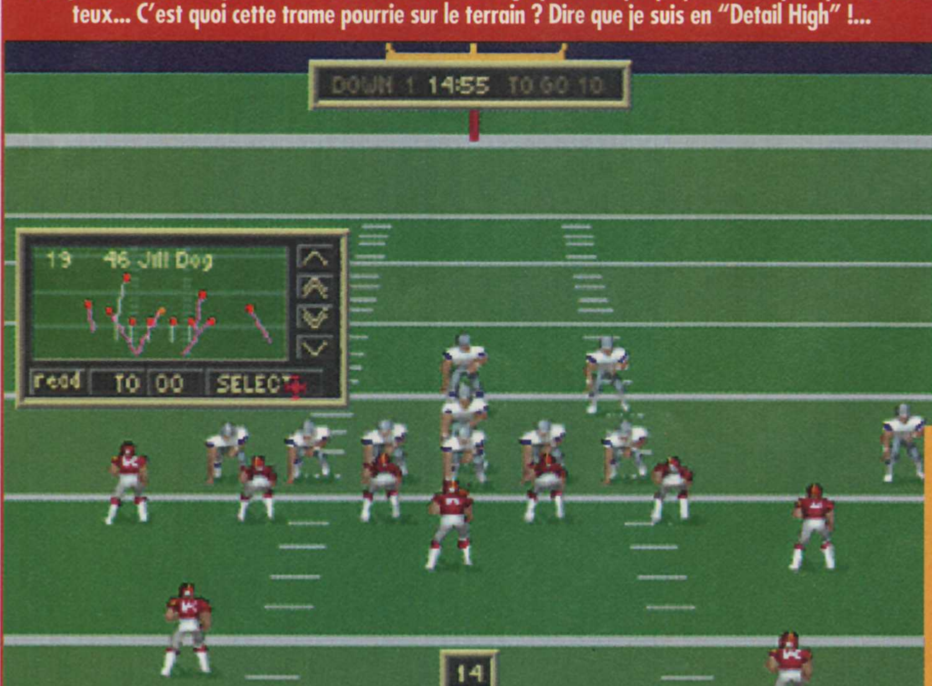
CONFIG. MINI: 386 SX 25,2 MO RAM

Alors que la saison de foot américain bat son plein avant le tant attendu Super Bowl -qui a lieu, rappelons-le, fin janvier-, MicroProse ne présente rien de moins que "la meilleure simulation" du genre. Enfin, c'est ce qu'ils disent, parce qu'à première vue, NFL Coaches Club Football a fort à faire face à un redoutable Front Page Sport Football Pro de Dynamix. Malheureusement pour MicroProse, même après deux ou trois heures de jeu, cette impression persiste. Certes, NFL CC Football est aussi complet que FPS Football Pro, du moins au niveau du concept du jeu. Il allie ainsi aussi bien le mode "arcade" que le mode "coach/stats", il se pratique aussi bien match par match que par saison, il permet de composer une équipe de rêve avec des joueurs dont les stats sont redéfinissables à volonté, il dispose d'un éditeur de tactiques très au point... mais surtout, surtout, il met en scène les acteurs mêmes de la NFL - équipes et joueurs-. On retrouve donc avec plaisir les CowBoys de Dallas ou les Giants de New York... tous ces noms et tous ces emblèmes si symboliques pour tout coach digne de ce nom. De même, en mode "arcade", la maniabilité, au joystick ou à la souris, est relativement agréable pour qu'on ne s'arrache pas les cheveux. Sur le plan "conceptuel" donc, NFL CC Football n'a rien à envier à FPS Football Pro. Là où le bât blesse, et où NFL CC Football se révèle être un géant aux pieds bien fragiles, c'est au niveau de la réalisation. Malgré quelques séquences bien impressionnantes, comme le coin toss ou les décisions de l'arbitre réalisées en 3D rendering sous 3D Studio, le graphisme du terrain et des joueurs mêmes laisse un arrière-goût très désagréable. Bon, d'accord, on dispose de quelques milliards d'angles de vues différents, d'un zoom puissant, etc., mais franchement, quand c'est aussi moche, on n'a pas vraiment envie de regarder les actions sous toutes les coutures. Le terrain est bizarrement tramé et, de toute façon, reste identique. On est bien loin des détails luxuriants des terrains boueux ou neigeux, voire des différents types de terrain (gazon, artificiel...) de FPS Football. En plus, comme l'ambiance sonore n'est pas non plus inoubliable, ça reste un jeu honnête, mais qui ne casse pas vraiment des briques. Sauf si vous aimez les stats, et les écrans avec plein de chiffres, et des scores, et des....

CALOR

On attend les décisions de l'arbitre avec impatience. Remarquez, c'est presque les seuls moments chouettes. Ah non, j'avais oublié le coin toss aussi (hem).

Bien qu'il soit très complet, NFL CC Football souffre de graphismes que je qualifierais presque de honteux... C'est quoi cette trame pourrie sur le terrain ? Dire que je suis en "Detail High" !...





TEST PC

INDYCAR

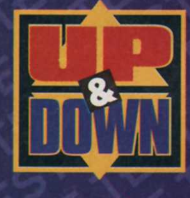
Quand la fiction dépasse la réalité



EDITEUR VIRGIN



GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	13
ANIMATION	19
RÉALISME	19
INTERET	20
ORIGINALITE	15
GLOBAL	92%



▲ Aussi réaliste que F1 Grand Prix au niveau du pilotage, IndyCar surclasse son collègue -et non son concurrent-, grâce à une foule de petits détails et une technique d'enfer.

▲ Personne n'avait jamais poussé l'utilisation du mapping aussi loin.

▲ Les bruitages sont plus que convaincants.

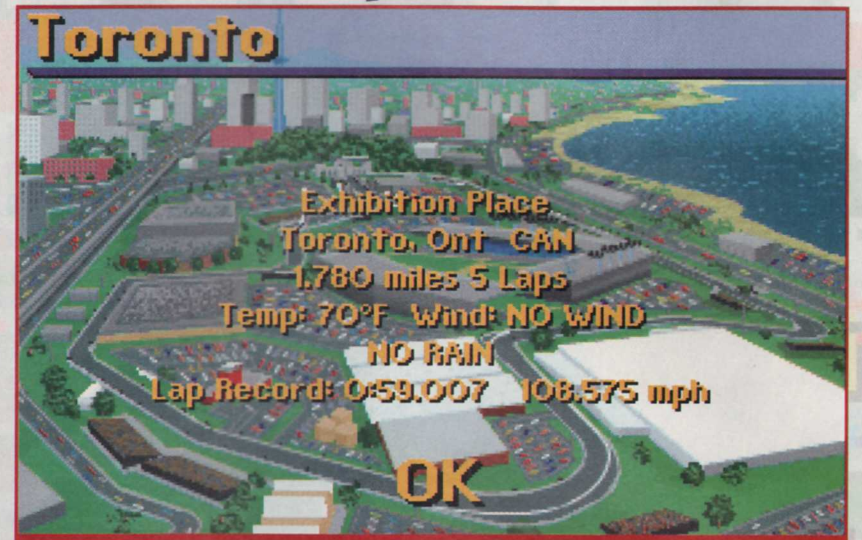
▲ Un nombre impressionnant de menus offre un paramétrage complet de la voiture.

▼ Le programme ne tourne correctement qu'à partir du 486 DX 33 équipé d'une carte VGA "correcte" (Tseng Labs 4000)

CONFIGURATION RECOMMANDÉ 486 DX33 AVEC SVGA LOCAL BUS

A l'époque de sa sortie, Indianapolis 500 avait littéralement enflammé la presse. Le réalisme poussé de la simulation et son incroyable rapidité nous avaient carrément surpris, il faut dire que l'on avait jamais vu une telle animation sur 286. Eh bien, au cas où vous l'auriez déjà oublié, cette merveille était signée Papyrus, celui-là même qui nous offre aujourd'hui IndyCar Racing.

J'en vois déjà qui se posent la question : "Eh, c'est mieux que F1 Grand Prix c'truc-là, ou c'est d'la daube ?". Voilà l'exemple type de question qu'il ne faut pas me poser, sinon je m'énerve. Le premier qui touche à F1 Grand Prix, je l'éclate O.K. ?



Lors de l'installation, le programme vous demande si vous désirez tout ou partie des parcours. Avec un total de 9 circuits, IndyCar Racing ne comprend qu'une petite partie du Championnat. La sélection de l'un d'eux vous offre un aperçu rapide du tracé.

Je ne résiste pas à l'envie de vous montrer le garage de votre écurie. Lorsque vous décidez de modifier une partie précise de la voiture, la caméra tourne autour du véhicule avec des effets de travelling, de zoom... Bref, on s'en prend plein la tête pour pas un rond. Bien plus complet que le soft de MicroProse, les réglages du véhicule touchent la suspension, l'écartement et l'empattement des roues, l'étalonnage des rapport de boîte, la carrosserie, la direction, les freins, les ailerons... Le moteur et la caisse peuvent, eux aussi, évoluer au gré de vos ambitions. Les trois manettes placées sur la partie gauche de l'habitacle donne la faculté au pilote d'amender la position des barres anti-roulis et de modifier la charge du turbo. Signalons aussi qu'en surplus de l'affichage classique, l'écran à cristaux liquides arbore divers paramètres moteur, sur simple demande du conducteur.

En ce qui concerne le pilotage, les puristes peuvent sélectionner un niveau de réalisme plus ou moins important. Les changements de vitesse et le freinage peuvent être soit automatiques, soit manuels, et vous pouvez opter pour l'indestructibilité de votre bolide. Une option à ne pas négliger, lorsque l'on débute. Pour ce qui est de la course ellemême, le soft tolère l'annihilation des "Yellow Flag" et du "Pace Car", facilitant par conséquent les règles un peu complexes de l'IndyCar. En revanche, l'aide à la conduite n'est pas aussi évidente que celle de F1 Grand Prix. Comme vous pouvez le constater, IndyCar Racing se caractérise singulièrement, par le nombre abondant de réglages possibles, ce qui, soit dit en passant, nécessite une compréhension parfaite des phénomènes physiques (aérodynamique, thermique...), si l'on désire parvenir au réglage parfait. Ces points sont d'ailleurs abordés, de manière précise, dans la notice du soft.













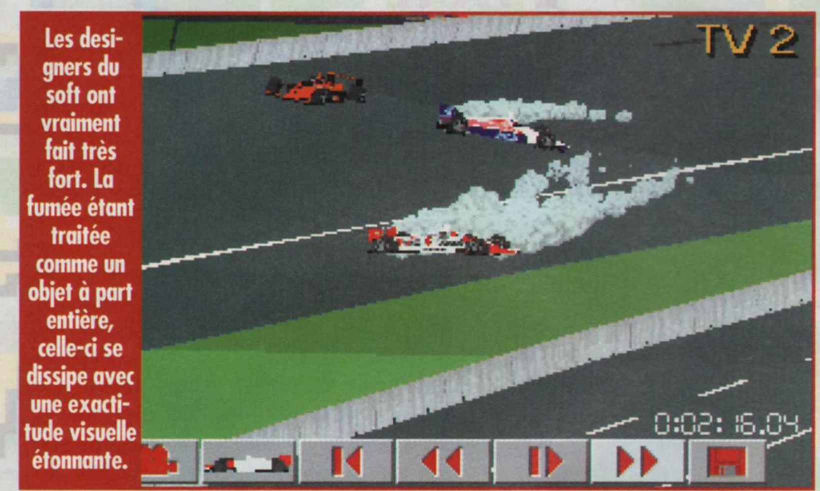
LE GARAGE 3D

RACING

Les arrêts au stand, s'ils existent, sont bien moins réussis que ceux de MicroProse Grand Prix. Certes, votre équipe vous attend, mais les autres écuries ne sont pas représentées et l'ambiance y est moins stressante. En guise de revanche, on peut y réparer sa voiture de A à Z , faire le plein (ce qui n'est pas autorisé en F1), ou encore changer de pneumatique.



Non, en fait, ces deux simulations ne sont comparables que sur un point de vue purement technique. En effet, la conduite n'a finalement pas grand chose à voir entre l'une et l'autre discipline, et la stratégie de course encore moins. Par contre, il est indéniable que, si au niveau du pilotage c'est kif kif bourricot, le réalisme visuel est plus réussi dans Indy, ne serait-ce que par l'apport de moultes panneaux publicitaires aussi vrais que



Les designers du soft ont vraiment fait très fort. La fumée étant traitée comme un objet à part entière, celle-ci se dissipe avec une exactitude visuelle étonnante.

nature, et l'aspect général des voitures. De plus, les réglages du véhicule sont beaucoup plus complexes. Mais je vous l'assure, au niveau de la conduite, on s'éclate aussi bien sur le premier que sur le second. Je limite donc volontairement la comparaison pour attaquer le vif du sujet.

INCOMPARABLE

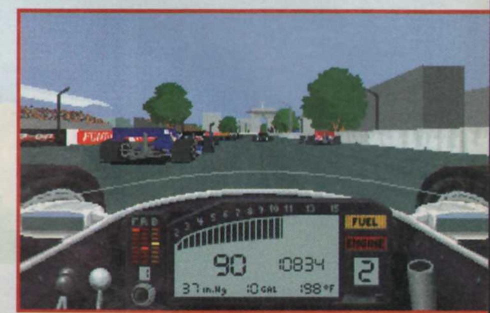
Le programme débute par la sélection du type de course à effectuer. De la simple épreuve en passant par le mode "multi-joueur", tout s'effectue de façon simple et efficace. Par exemple, le menu d'option vous propose de sélectionner le type de manette (entièrement paramétrable) ou encore le niveau de réalisme de la simulation. Je vous conseille, dans un premier temps, de désactiver le "Pace Car" ou encore le "Yellow Flag" provoquant des interruptions intempestives de l'épreuve. Vient ensuite le réglage de votre véhicule. Là, c'est une autre paire de manches. A moins de posséder un strict minimum de connaissances, il est impossible d'effectuer un réglage précis, tant les alternatives sont nombreuses. C'est bon, vous êtes fin prêt pour votre premier tour de piste.

HALLUCINANT, GRANDIOSE, GÉANT, FABULEUX, D'ENFER!

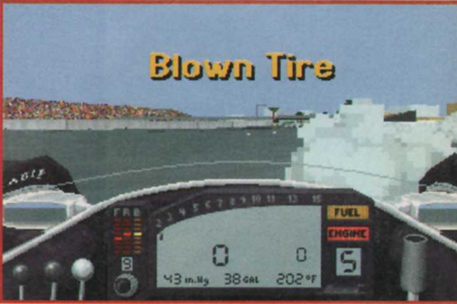
La première impression ne trompe pas. Les décors sont ultra réalistes et le nombre de détails affolant. Une fois n'est pas coutume, le nom des pilotes et des sponsors est identique à la réalité, et la sensation de se trouver sur un véritable circuit n'en est que plus forte. Mais comble de la finesse, les accidents sont superbement simulés avec gestion de la fumée et de l'usure de la gomme. Ainsi, il n'est pas rare d'éclater un pneu. De plus, les autres participants font preuve d'une remarquable intelligence, et tentent de vous éviter ou de profiter de l'effet d'aspiration avant de déboîter. Bien que je n'aie jamais conduit de F1 (quoique... j'ai un super circuit 24), les réactions de la voiture paraissent très cohérentes avec amplification des mouvements et perte d'adhérence. Bref, c'est parfait ! A n'importe quel moment, il est possible de quitter la course pour plonger dans la plus impressionnante des options : le Replay. En effet, le programme mémorise l'intégralité de la course pour pouvoir la revisionner de n'importe quel façon. Il suffit de jeter un petit coup d'oeil sur le type de vue disponible, pour se rendre compte des effets rendus. En un mot : hallucinant, grandiose, fabuleux, géant, d'enfer...

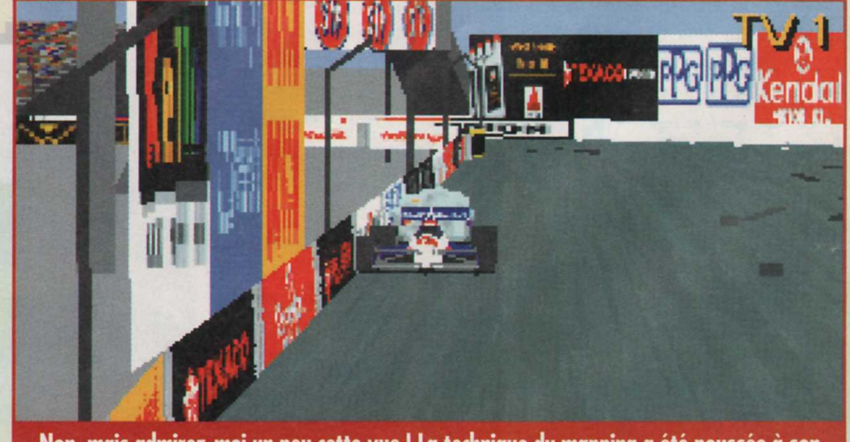
Citons enfin l'existence d'un mode "multi-joueur" (Modem ou câble série), la possibilité de n'installer qu'une partie des parcours, question de libérer un peu de place sur le disque. Pour conclure, IndyCar Racing est un excellent programme, mais qui nécessite une machine puissante (486 DX 33).

Lord retourne son casque.









Non, mais admirez-moi un peu cette vue ! La technique du mapping a été poussée à son maximum, avec représentation des sponsors sur la voiture, un texturage complet de la route, et une multitude de panneaux publicitaires plus réalistes les uns que les autres.













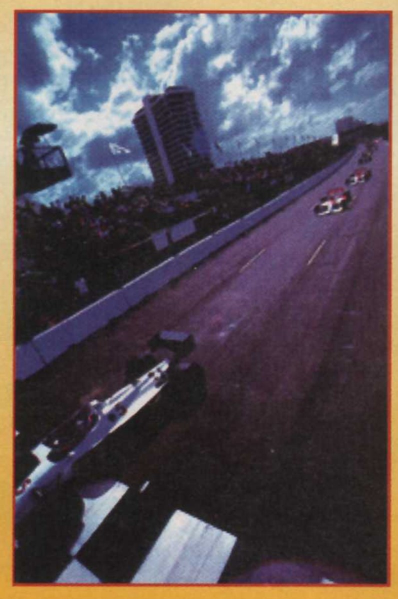






Une page d'histoire

Peu après la naissance de l'automobile, un journal parisien annonce la première course automobile du monde. Cette épreuve qui réunit, en 1864, une vingtaine de participants, eut l'effet d'une véritable bombe : la passion de la course automobile était née. Un journal de Chicago, séduit par l'idée, organise une épreuve équivalente aux Etats-Unis. Le succès est immédiat et acquiert rapidement une renommée mondiale. Commence alors la construction de circuits, un peu partout dans le monde. En 1909, un groupe d'hommes d'affaires lance l'Indianapolis Motor Speedway. Cette anneau de vitesse dessiné par P.T. Andrews est unique en son genre. Avec plus de 4 kilomètres de circonférence et des vitesses de pointe avoisinant les 400 km/h (de nos jours), Indianapolis reste la course la plus spectaculaire du monde, particulièrement depuis l'introduction des "500 miles Internatinal Speedstakes", en 1911. Il faut dire que cette compétition est extrêmement éprouvante, avec des moyennes de 350 sur plus de 800 kilomètres ! Au fur et à mesure que les années s'écoulent, les pilotes commencent à mieux s'organiser et cherchent constamment à gagner de la vitesse. La première voiture "historique" est introduite en 1915 par les frères Chevrolet. La Cornelian dispose en effet d'une monocoque, mais surtout d'une suspension avant et arrière indépendantes. On assiste, par la suite, à l'apparition de matériaux toujours plus légers et à toutes sortes d'innovations plus dangereuses les unes que les autres. Pendant ce temps, d'autres s'occupent de réunir divers circuits au sein d'un Championnat national.



En 1925, Peter de Paolo devient le premier conducteur à dépasser la barre mythique des 100 Mph de moyenne (161 km/h). L'année d'après, Henri Miller construit l'Offenhauser, un moteur si léger et si performant, qu'il équipera la grande majorité des voitures pendant les 50 années suivantes ! Cossworth met fin à ce monopole, dans le milieu des années 70. Mais il faudra attendre les années 50 pour que l'IndyCar atteigne le succès qu'on lui connaît. Les sponsors affluent, et l'argent permet d'accélérer l'avance technologique. Le premier "Roadster" voit le jour en 1952, grâce à Frank Kurtis. Son châssis profilé et son centre de gravité extrêmement bas lui permettent de gagner plus de 16 km/h de moyenne sur les bolides classiques. Tout s'enchaîne très vite, avec l'avènement de la fibre de verre et la première suspension compensatrice. Au début des années 60, les constructeurs commencent à s'intéresser de très près au moteur arrière. Cette technique, déjà employée depuis longtemps dans la discipline concurrente, la Formule 1, fait rapidement ses preuves, et 1964 sonnera le glas de la traction avec la dernière victoire de A.J. Foyt. Mais les accidents se multiplient, notamment avec la naissance des quatre roues motrices très peu maniables. Devant le nombre incroyable de morts, principale motivation des spectateurs, l'USAC interdit formellement ce type de véhicule du Championnat. En 1978, le CART (Championship Auto Racing Teams) remplace l'USAC. C'est aujourd'hui l'organisation officielle de l'IndyCar Racing, au même titre que la FISA qui régit la Formule 1.



L'obtention des divers paramètres concernant l'état de votre véhicule, s'effectue en pressant les touches de fonctions. Voilà qui me rappelle Indy 500, pas vous ?

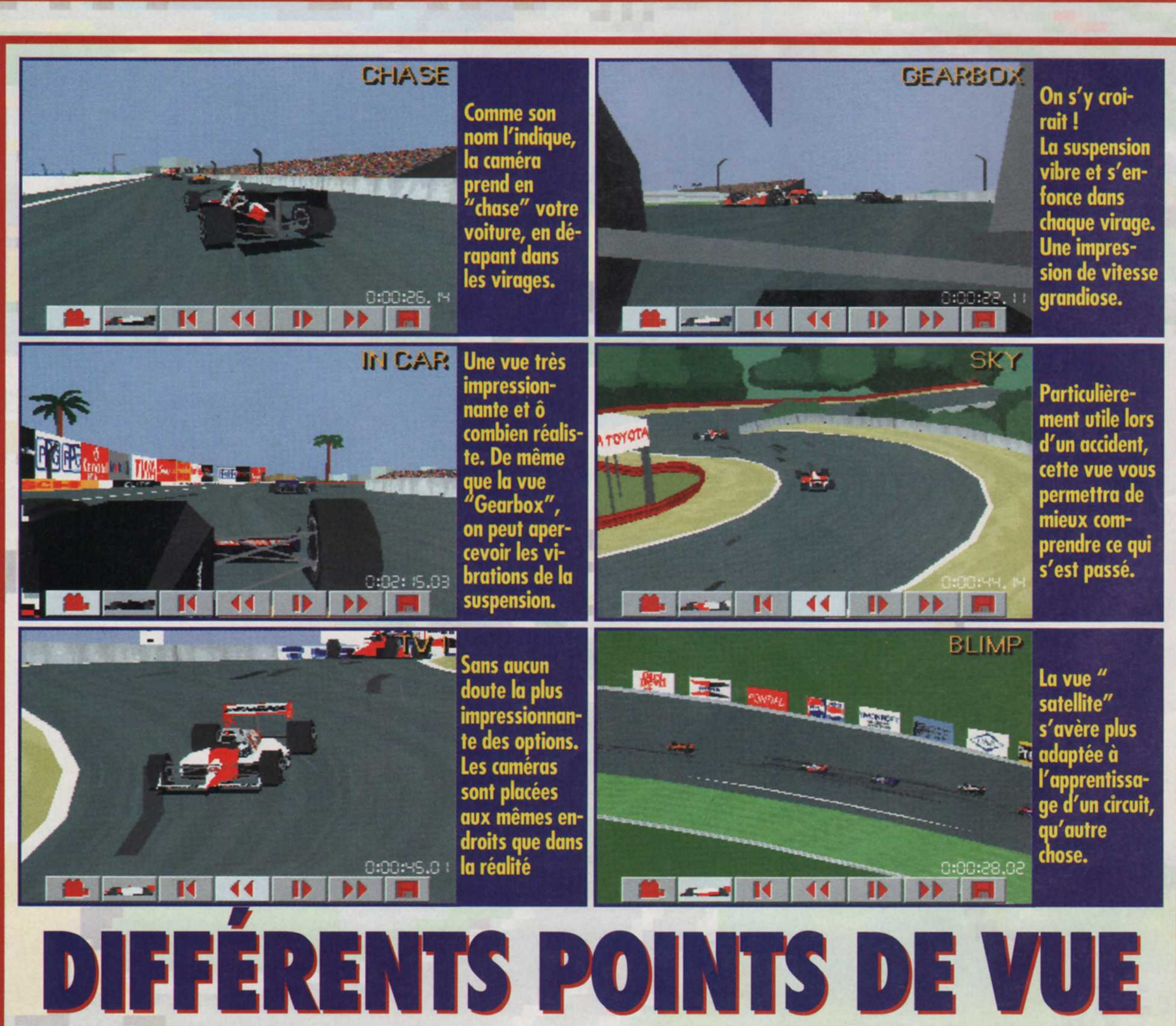
Les vues extérieures ne sont malheureusement disponibles qu'en mode "Replay". Le choix et la qualité des vues sont totalement révolutionnaires.

Eh oui, ce sont des choses qui arrivent ! Le soft va même jusqu'à simuler l'explosion du moteur ou celle d'un pneu avec étincelles et déformation de la gomme à l'appui. Si vous manquez de bol, vous pourrez même paumer une roue ! Non, non, vous ne rêvez pas !

Les différences entre une Formule 1 et une IndyCar.

Le premier point concerne le poids. Alors qu'une Formule 1 ne doit en aucun cas dépasser les 180 kilos (poids à vide), une IndyCar franchit allègrement la barre des 250 kilos, ne serait-ce qu'à cause des protections supplémentaires en cas d'accidents, ces derniers étant bien plus nombreux en Indy. Le second point vient du type de moteur. La F1 utilise un moteur atmosphérique, c'est-à-dire que le mélange air/essence parvient "tel quel" aux cylindres. Au contraire, l'IndyCar utilise un mélange turbo compressé, augmentant ainsi la puissance du moteur pouvant atteindre les 1 200 CV. De plus, l'essence utilisée est uniquement à base de méthanol, bien plus explosive que les mixtures de F1. La troisième différence concerne l'aspect purement technique. Etant donné l'argent investi par les écuries de Formule 1, la technique y est plus évoluée. La suspension active ou la télémétrie en sont un exemple flagrant. Dernier point important, les règles de course ne sont pas du tout les mêmes (départ lancé en IndyCar), et le style de circuit diffère beaucoup.

DIFFÉRENTS POINTS DE VUE



CHASE : Comme son nom l'indique, la caméra prend en "chase" votre voiture, en dérapant dans les virages.

GEARBOX : On s'y croirait ! La suspension vibre et s'enfonce dans chaque virage. Une impression de vitesse grandiose.

IN CAR : Une vue très impressionnante et ô combien réaliste. De même que la vue "Gearbox", on peut apercevoir les vibrations de la suspension.

SKY : Particulièrement utile lors d'un accident, cette vue vous permettra de mieux comprendre ce qui s'est passé.

TV : Sans aucun doute la plus impressionnante des options. Les caméras sont placées aux mêmes endroits que dans la réalité

BLIMP : La vue "satellite" s'avère plus adaptée à l'apprentissage d'un circuit, qu'autre chose.



SÉLECTION DE DÉCEMBRE

F.I.

PROMO DE NOËL

1 disquette : 25 francs
10 disquettes : 200 francs

Chaque réference AM ou PC correspond à une disquette

AM 400

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

GIDDY : Vous guidez un petit personnage qui ressemble à un oeuf avec des énormes mains et qui porte un chapeau ridicule. Vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car chacun d'eux vous permettra de passer une épreuve. A travers de beaux décors, vous devrez déployer toute votre ingéniosité pour résoudre des tas d'énigmes.

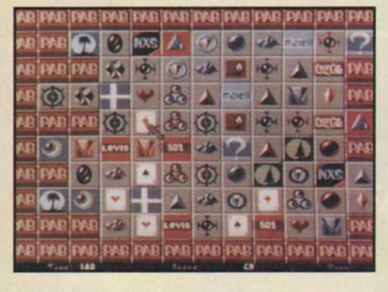


AM 401

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

NEBULA : Ce jeu vous place aux commandes d'un engin futuriste qui doit défendre une zone contre l'intrusion d'énnemis. Le tout est représenté en 3D sur votre écran. Au début, rien de génial, mais quand on contrôle bien son vaisseau, on s'éclate bien.

PICK A BRICK : Un jeu qui ressemble au Mah-Jong, il faut reconstituer rapidement des paires de symboles. Musique cool, graphismes très soignés, intéret géant, enfin génial quoi.



AM 402

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

FRUIT SALAD : Aucun rapport entre cette salade de fruits et le Hit de Bourvil. Ici, c'est un excellent jeu de plateformes mignon à croquer avec des graphs super colorés.

AM 403

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

THAT TENNIS : A première vue, ce jeu ressemble aux premiers jeux vidéo avec deux raquettes et une balle qu'on se renvoie. Mais il contient une modification intéressante. On peut tirer sur son adversaire pour l'immobiliser pendant quelques secondes. A deux joueurs, ça devient très vite délirant

AM 404

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

BOMB JACKY : Des bombes ont été placées sur tous les grands monuments de notre planète. Vous, Bomb Jacky, super héro, devez les ramasser avant l'explosion finale. Une musique techno rythmera vos exploits.

CROAK : Version plutôt gore du classique Frog, vous devez traverser la route pour rejoindre votre "Home sweet home". Mais la route est très fréquentée et lorsque vous vous faites écraser, vous laissez une mare de sang .

AM 405

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

DEADLINE : Vous guidez un petit personnage dans une ville et vous devez rammasser toutes les clefs et tous les objets que vous trouverez car il vous seront utiles à certains moments de la partie. Vous pourrez utiliser les différents éléments qui apparaîtront sur l'écran, comme conduire une voiture, etc...



AM 406

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

TRAILBLAZER : Une superbe adaptation d'un Hit galactiquement connu, vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs, etc...) et vous devez passer la ligne avant la fin du temps ou avant votre adversaire si vous jouez à deux.

QUADRIX : Un jeu de réflexion dément, des pièces arrivent des quatres cotés de l'écran. Il faut déplacer les pièces déja en place pour que celle qui arrive se place à coté d'une autre qui a le même dessin. (Vous avez de l'aspirine?)

INTERLOCK : Ce jeu est une torture pour les nerfs, il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Mais la topographie du terrain, la disposition des blocs sont autant de sujets de crises.



AM 407

Fonctionne sur AMIGA 500

Fonctionne sur A500+, 600, 1200 avec AM24

CAVE RUNNER : Le plus fendant des Boulder Dash qu'il m'ait été donné de voir. La réalisation est excellente à tous point de vue. Attention , sur Amiga 1200, le jeu devient d'une rapidité diabolique.

TRANSPLANT : Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau, donnant un effet de profondeur saisissant. De plus, les énnemis ne sont pas idiots, ils volent en escadrilles, vous attaquent par derrière, évitent vos missiles, vous attirent dans des pièges, etc... Un Must.



AM 408

Fonctionne sur AMIGA 500

GALACTIC : Vous guidez un personnage qui a l'aspect de Saint-Nicolas et vous devez rammasser tous les cadeaux laissés par les méchants sur lesquels vous tirez. (Ce jeu fonctionne également sur AMIGA 500+, 600)

SYSTEM 4 : Les aventures bondissantes d'une drôle de bestiole chargée de repeindre les cases de son monde en 3D isométrique tout en évitant les autres bidules qui hantent les lieux et en rammassant les cadeaux et les bonus qui apparaîtront sur le sol. Voilà un résumé de ce qui vous attend avec ce jeu.



AM 409 et AM 410

2 disquettes. Fonctionne sur AMIGA 1200

MOTOROLA INVADERS : Ce jeu est un Invaders classique. Des tas d'extra-terrestres vous narguent et vous attaquent par vagues successives. Par contre, ce qui est moins commun, c'est que la musique qui vous accompagne tout au long de vos exploit est un Hard du groupe Metalica. Et ça, ce n'est pas classique du tout.

AM 411

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600 et sur 1200 sans cache et sans le mode AGA.

SNARE : Ce jeu hybride de Boulder Dash vous fera explorer de nombreux mondes à la recherche de germes. Vous devrez faire preuve d'ingéniosité pour vous sortir de situations très difficiles ou pour éliminer vos énnemis.

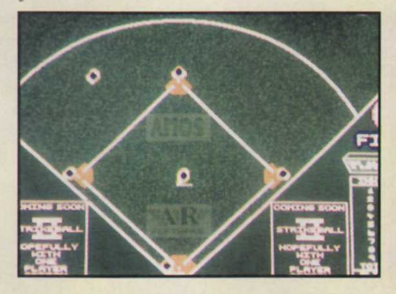
GALAGA 92 : Un clône de Space Invaders remis au gout du jour avec des plans d'étoiles en fond, des énnemis variés et agressifs, etc...

PACMAN DELUXE : Le plus génial de tous les Pacmans, sprites énormes, bonus variés musique sympa, aucun doute, c'est le meilleur.

AM 412

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

STRIKEBALL : Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales, de très beaux graphismes. Aprés quelques scéances d'entrainement, vous pourrez faire de superbes parties. On peut jouer à deux joueurs seulement.



AM 413

Fonctionne sur AMIGA 500

Fonctionne sur AMIGA 1200 avec AM 24

DEFENDA : Ou Defender XXXIV, le fils de la revanche... Non, sans blague, ce jeu est super, plein de couleurs à l'écran, une action soutenue. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit de tuer les extra-terrestres qui essaient d'enlever les humains.

LAZER ZONE : Dans ce shoot'em up, vous contrôlez, non pas un, mais deux vaisseaux en même temps, un sur un axe horizontal, l'autre sur un axe vertical. Ca rend les choses beaucoup plus compliquées qu'il n'y parait. Il est possible de jouer à deux et de commander chacun un vaisseau, là tout redevient normal.

AM 414

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

KASTEL KUMQUAT : Voilà le jeu idéal pour les passionnés d'énigmes, vous entrez dans un château pour découvrir un fabuleux trésor. Vous parcourez de nombreuses pièces. En marchant sur des pavés, vous découvrez des passages secrets. Vous rencontrez des gardes qu'il vaut mieux éviter. Tout est réuni pour faire une parfaite histoire.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél : 83 90 28 00

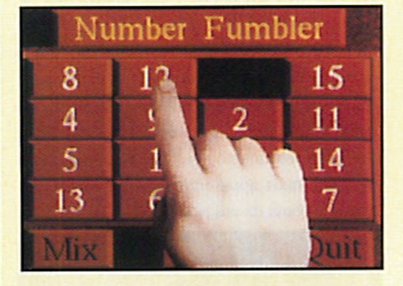
AM 415

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

DILEMMA : En fait de dilemme, c'est un véritable casse-tête qui vous est proposé ici car emboiter des pièces aux formes tordues pour reconstituer un carré n'est pas des plus évident. Un super jeu de réflexion.

ATTAKS : Ce jeu reprend le principe du Go, il se déroule sur un plateau avec des pions de deux couleurs. Il faut placer ses pions à coté de ceux de l'adversaire pour les faire changer de couleur. Ca a l'air simple comme ça mais essayez donc.

NUMBER FUMBLER : C'est tout simplement un jeu de taquin, il faut remettre les pièces dans le bon ordre. Il fait partie de cette sélection car il bénéficie d'une réalistion de très bonne qualité.



AM 416

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Q-BIC : Ce clône de Q-BERT, n'est pas une histoire de Q et ne parle pas de briquet ou de stylo. Vous devez seulement repeindre les dalles de chaques pyramides en évitant de vous faire laminer par la faune ambiante.

GIRL ACTION : Pourquoi ce nom? J'en sais rien. C'est un Space Invaders bien fait, beau, jouable et tout et tout. De quoi satisfaire les amateurs d'action.

POD : L'action à l'état pur, un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus, tout ça fait de ce jeu un délire total. A éviter aux personnes atteintes d'épilepsie ou à ceux qui ont le cerveau lent.

AM 417

Fonctionne sur AMIGA 500

Sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec AM 24

RASTER BIKE : Une course futuriste digne des meilleurs moments de Tron (le film) et qui reprend le principe de Tron (le jeu). C'est au premier qui coincera l'autre.

BUCK ROGERS : Ce jeu vous transporte dans la peau du célèbre Buck Rogers. En tant que tel, vous luttez contre des hordes d'aliens. Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne pourra vous entendre hurler.

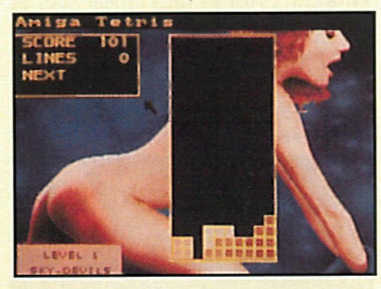


AM 418

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

TETRIS SEX : Ce n'est déja pas évident d'aligner les pièces en essayant de boucher tous les trous. Mais si en plus , il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran, comment voulez vous qu'on se concentre.



AM 419

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

SUMMER NIGHT GAMES : Ce jeu présente des scènes extraites de films pornographiques. Vous activez les personnages avec le joystick et devez vous surpasser pour voir les niveaux suivants. En même temps vous vous forgerez une musculature d'enfer en utilisant votre joystick comme appareil de muscu.

AM 420

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500

Sur AMIGA 500+ et 600 avec AM 24

SEX MACHINE : Cette disquette est du même genre que la précédente mais la grande particularité de ce jeu est que les graphismes sont des dessins dignes des meilleures BD érotiques. On vous montre l'écran de présentation pour que vous puissiez vous faire une idée. On vous montrerait bien d'autres images du jeu mais ça serait indécent.



AM 421

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

HOT GIRLS II : Cette disquette contient quelques images des plus belles filles qui posent dans les magazines spécialisés. C'est à dire pas dans le journal de Mickey.



AM 422

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

ANIM XXX : Sur cette disquette, nous avons rassemblé deux animations X plein écran. Ca fait du beau spectacle.

AM 423

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

ANIMERO : Cette disquette contient cinq animations érotiques. Du beau spectacle mais rien de méchant.

AM 424

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

THE SEXY BEST OF : On pourrait dire que c'est la suite de la disquette précédente tant les jeunes filles sont jolies. Sur cette disquette, on a même un peu plus que de l'érotisme.



AM 425

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

XXX : Sur cette disquette, vous trouverez quelques images érotiques et pornographiques. Si vous trouvez que c'est trop statique, vous pourrez toujours regarder l'animation X qu'on a rajoutée.

AM 426

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

NOVA SLIDE SHOW : Cette disquette contient pas moins de 15 images superbes ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la Science-Fiction. Pour vous donner un aperçu de leur qualité, matez un peu la photo.



AM 427

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

MIND RIOT : Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe : Design soigné, effets novateurs (par exemple, un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées et tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.

AM 428

Fonctionne sur AMIGA 1200 uniquement

MINDWARP : Team Hoi nous gâte avec cette superproduction spéciale AMIGA 1200. Les effets sont variés et les plus speeds que j'ai jamais vu (Zoom-déformations d'images, Tunnels effects saisissants, Plasmas plein écran, etc...) et le tout en AGA !!!

AM 429

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

LETHAL EXIT : Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et les effets eux même prouvent (Si c'est encore nécessaire) que le groupe Digital a acquis une excellente maîtrise de la bécane, du grand art.

AM 430

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

PROTRACKER 3.1 : Voici le plus beau, le plus pro, enfin le meilleur tracker du domaine public. Avec ce logiciel (et un peu de pratique), vous pourrez créer tous ce que vous voudrez (sur le plan musical, bien sur). Cette disquette contient également quatre modules que vous pourrez écouter ou retravailler pour vous familiariser plus rapidement avec le logiciel.



AM 431

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

COMPTA : Voici le programme attendu depuis longtemps sur Amiga, un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Il permet de créer plusieur comptes et conviendra aux comptables confirmés comme à ceux qui ont horreur des chiffres, comme moi.

AM 432

COPIEURS : Pour finir en beauté, on vous a préparé une compilation réunissant tous les meilleurs copieurs de logiciels existant dans le domaine public. Certains sont compatibles avec l'Amiga 500, d'autres avec le 500+, le 600 ou le 1200. Vous trouverez sur cette disquette tout ce qu'il faut pour faire des doubles de sécurité de vos disquettes préférées.

AM 24

Fonctionne sur AMIGA 500+, 600, 1200

KICKSTART 1.3 : Voici la disquette que tous possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans le lecteur pour transformer votre ordinateur en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui étaient incompatibles avec votre machine.

Le bon de commande est à la page suivante

Ces disquettes sont disponibles au format 3,5 pouces seulement

Chaque référence PC correspond à une disquette

PC 400 et PC 401

(2 Disquettes) Écran VGA, micro 386, 486.

ZONE 66 : Voici le top du mois, un jeu de combat aérien futuriste vu de dessus. Des vilains méchants ont fait exploser la ville où habitaient les gens que vous aimiez. Sans réfléchir, vous sautez dans votre vaisseau et vous partez les venger.



PC 402

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

WITCHBALL : Vous dirigez une petite balle. Vous devez heurter les cases où sont cachés des dessins et ainsi essayer de reformer des paires de figures. Les premiers tableaux sont très facile. Aprés le cinquième, ça devient dur.

MINDWASTE : Encore un jeu de réflexion qu'il faut déconseiller aux nerveux. Vous devez faire parcourir un trajet à une boule en passant sur toutes les cases. Jusque là, il n'y a rien de compliqué. Seulement certaines cases s'affaissent sous vos pieds, d'autres vous font disparaître et réapparaître à un autre endroit...

PC 403

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

GEOMETRIX : Encore un Coloris, me direz vous. Et je vous répondrai que c'est un super Coloris. En effet, les graphismes sont superbes, le but est toujours de rassembler les pièces de la même couleur mais cette fois ça se corse car la forme des pièces change. On commence avec des carré, puis arrivent des triangles, et dix secondes aprés, je perds.



PC 404

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

ULTIMARE : Voici un jeu qui combine arcade et réflexion. Vous devez parcourir des kilomètres de galeries formant de véritables labyrinthes. Vous y trouverez des objets qui vous seront utiles mais aussi des monstres de toutes sortes sur lesquels vous pourrez tirer. Les graphismes sont agréables. Bonne chance, vous en aurez besoin.

PC 405

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

BOZOBOBO : Ce nom inhabituel est porté par un personnage qui ressemble à un oeuf avec un gang de boxe. Ce personnage parcoure des labyrinthes à la recherche d'argent pour pouvoir acheter la clef qui lui permettra de passer aux niveaux suivants. Ces labyrinthes sont habités par de vilaines créatures qu'il pourra boxer pour se défendre. Délirant.

PC 406

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

SHADOW KEEP : Ce jeu de rôle entièrement graphique vous place dans la peau d'un chevalier. Vous êtes entré dans un labyrinthe pour y trouver gloire et fortune. Mais si vous arrivez à en ressortir, ce ne sera pas si mal car la mort peut vous surprendre à chaque seconde. Ce jeu dispose de bon graphismes en 3D.



PC 407

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

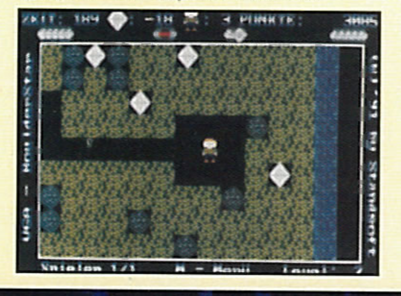
GLASNOS : Encore un jeu de Tétris, à première vue du moins, parce que lorsqu'on arrive à passer les premiers niveaux, on a quelques surprises comme des pièces bonus, des pièces invisibles, des pièces avec des formes bizarres, etc...

MIND WARP : C'est un jeu de Memory, il faut retrouver des paires de motifs en retournant des cartes. Ce jeu mettra votre mémoire à rude épreuve.

PC 408

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

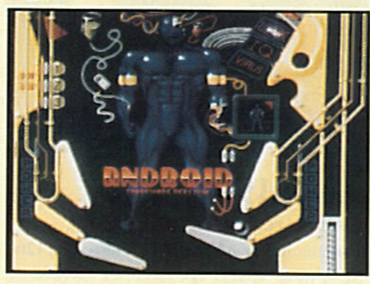
BOULDER STAR : Voici une très bonne adaptation des jeux de Boulder Dash qui ont connu un énorme succès sur les ordinateurs Atari ou Amiga. Vous guidez un petit personnage qui doit récolter tous les diamants de chaque niveau sans se faire écraser par un rocher ou dévorer par une bêstiole. Les premiers niveaux sont faciles et se font en quelques secondes, aprés c'est différent.



PC 409

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

PINBALL : Pour les fanas de Flip, voici un excellent logiciel qui vous permettra d'assouvir votre passion de la petite boule argentée. Les graphismes sont cleans, les animations sont fluides, il y a tout ce qu'il faut pour péter un Hight-score.



PC 410

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

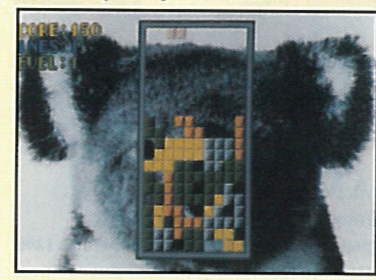
CRAZY CROSS : Voici le jeu le plus diabolique depuis le Rubik's cube. Il s'agit de reformer des carrés de couleurs en manipulant les pièces. Chaque mouvement modifie ce qui a été fait avant. Si vous aimez les casse-têtes, ne ratez pas celui-là. Il est dément.

SQUAREZ : Un jeu complétement fou qui reprend les grandes lignes du Tétris. Il faut essayer d'assembler les pièces en blocs pour les faire disparaître. A deux joueurs, c'est délirant parce que la cloison qui sépare les deux champs de jeu est mobile, lorsqu'on fait un bloc, on diminue l'espace de jeu de l'adversaire.

PC 411

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

WILD FILE TETRIS : Un Tétris classique avec une vocation écologique. En effet, de superbes photos d'animaux (koala, perroquet, papillon, etc..) orne l'écran et change à chaque niveau. En plus, le jeu est bien fait.



PC 412

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

CYRUS : Un des meilleurs jeux d'échecs sur ordinateur, ses graphismes en 3D sont très agréables et ses multiples niveaux en feront l'adversaire idéal des experts ou débutants.

SCRABBLE : Un superbe jeu de scrabble qui dispose d'un dictionnaire de plusieurs milliers de mots français. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur dans notre bonne vieille langue. Il est possoble de rajouter des mots à son dictionnaire pour l'amméliorer.

PC 413

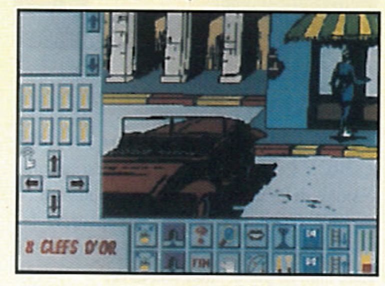
Écran VGA, micro 286, 386, 486.

SPEAR OF DESTINY : L'action se déroule dans une forteresse tenue par les allemands durant la dernière guerre. Vous y entrez et vous devez y faire le ménage... Mais, pourquoi je vous explique? Tout le monde connait, c'est tellement génial.

PC 414

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

HUITS CLEFS D'OR : Un superbe jeu de rôle graphique entièrement en français, il ne faut pas le rater. La gloire et la fortune sont à portée de mains, mais il faut huit clefs d'or pour concrétiser ce vieux rêve. Vous partez donc en quête de ces clefs, vous demandez aux gens que vous rencontrez, vous fouillez tout autour de vous, mais apparemment vous n'êtes pas encore au bout de vos peines.



PC 415

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

Cette disquette contient des jeux utilisables avec Windows 3.0 ou 3.1.

WINFIGHT : Ce jeu est un délire complet, lorsque vous le lancez, il fait apparaître un cowboy (digne des meilleurs Lucky Luke) aléatoirement sur l'écran, il faut alors le viser avec la souris et tirer avant lui. Le graphismes est trés réaliste, ça rend ce jeu génial.

WINPOOL : Un jeu de billard sur votre ordinateur, c'est moins encombrant qu'un vrai et on s'amuse presqu'autant.

BLOX : Un taquin, vous savez ces petits jeux énervants où il faut reconstituer une images en déplacant un à un les blocs.

PC 416

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

TAROT 2000 : Ca faisait longtemps qu'on l'attendait, voici enfin un très bon jeu de tarot sur PC. On peut jouer à cinq et laisser l'ordinateur gérer de un à quatre joueurs. Il est très bien et entièrement en français.



PROMO DE NOËL

1 disquette : 25 francs
10 disquettes : 200 francs

PC 417

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
BLONDES-GIF : Cette disquette contient six images érotiques au format GIF ainsi que le programme PICEM qui permet de les voir. Ces images représent des jeunes filles blondes Top-models peu innocentes et très peu vêtues.



PC 418

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
POOL-DL I : Cette disquette contient quatre animations X aux format DL et le programme DL-VIEW qui permer de les visualiser. Ces animations pornographiques nous montrent que ,dans une piscine, on peu faire autre chose que nager bêtement, surtout en si jolie compagnie.

PC 419

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
ANIM-GL : Cette disquette contient deux animations pornographiques au format GL et le programme GRASPRT qui permet de les visualiser. Ces animations sont DONT GAG et DOUBLE.

PC 420

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
POLL-DL II : Cette disquette contient trois animations pornographiques au format DL et le programme DL-VIEW qui permet de les voir. Ces animations nous confirme qu'une piscine peut être un endroit tout à fait charmant.

PC 421

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
BRUNES-GIF : Sur cette disquettes, nous trouverons cinq copines de jeux des jeunes filles de la disquette PC 417. Celles-ci sont brunes, il en faut pour tous les gouts.



PC 422

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
EUROPE : Un excellent logiciel éducatif en français qui vous donnera des renseignements comme la population, la superficie, la langue parlée, la capitale, etc... sur sept pays d'Europe. Ces renseignements seront illustrés par des cartes. Pour pouvoir afficher ces cartes, votre ordinateur doit être équipé d'une carte VGA avec 1 Méga de mémoire vidéo.
ATLAS : Encore un programme éducatif de géographie entièrement en français dix fois plus performant que le précédent. Il vous propose une foule d'informations sur tous les pays du monde sauf d'afrique. Il dessine des cartes très précises pour situer les pays choisis ou pour illustrer les renseignements qu'il donne. Ce programme est indispensable pour tous les enfant qui doivent faire des progrés

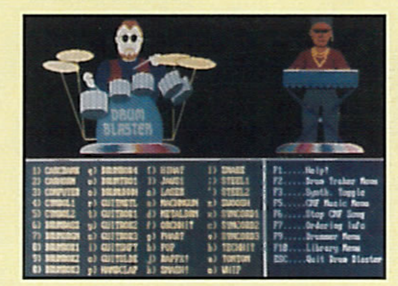


PC 423

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
COMPTE : Un superbe logiciel de comptabilité personnelle en français, il permet de gérer plusieurs comptes, de classer vos dépenses par thèmes, de faire des représentations graphiques, des analyses, etc... Les fichiers d'aide interrogeables à partir du programme et entièrement en français rendent ce programme accessible à tous.

PC 424

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
Carte sonore Sound-Blaster.
DRUMBLASTER : Voici un programme génial, il transforme votre clavier en synthétiseur. Toutes les touches correspondent à des sonorités et à des instruments différents. Deux morceaux sont déja enregistrés sur cette disquette. Lorsqu'on joue, on a de belles animations sur l'écran.



PC 425

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
ASTROLOGIE : Voici un logiciel en français qui va vous permettre d'étudier votre thème natal, les révolutions solaires ou lunaires, les directions symboliques, les projections, etc... il vous permettra également de comparer des thèmes.
PRENOM : Ceci est un programme qui vous indiquera toutes les caractéristiques de chaque prénom du calendrier. Il apparaît que le prénom donné à un enfant influence sa vie. Ce logiciel vous indique les tendances et les particularités liées à chacun d'eux.

PC 426

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
LE SUPER PROF D'ANGLAIS : Superbe, ce logiciel éducatif entièrement en français fait apparaître à l'écran un professeur d'anglais trés ironique qui a des méthodes pédagogiques très efficaces. On apprend l'anglais en s'amusant. Ce logiciel est un Shareware et cette version est une démonstration qui permet de se faire un avis sur ce programme très intéressant. Malgré que ce soit une version limitée, on a quand même accès à 90% du programme et notament à un dictionnaire qui permet de traduire plusieurs milliers de mots.



PC 427

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
ECRITURE : Dans la série des logiciels éducatifs en français, voici sans doute le meilleur de tous, c'est un programme d'aide à l'orthographe et à la grammaire. En effet, il permet d'apprendre ou de s'entrainer sur de nombreux sujets comme les singuliers et les pluriels de noms, les temps et les conjugaisons de verbes, le verbe avoir, le verbe être, les articles, les couples de mots, les adjectifs, les pronoms personnels, les homophones, etc... Aprés avoir appris tout ça, vous pourrez tester vos connaissance en écrivant quelques dictées ou en résolvant quelques exércices.
MAGIC CRAYON : Pour les plus petits maintenant, voici un programme de coloriage. Plusieurs dessins sont disponibles, il faut choisir les couleurs sur une palette et colorier ces dessins. Ce logiciel vous proposra également quelques exercices d'éveil et de logique toujours basés sur le coloriage.

Bon de commande à renvoyer à :
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
Commande par téléphone au (16) 83 90 28 00

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : ....

Je commande .... disquettes au prix de 25 francs chacune. (200 francs les 10 disquettes) — frs

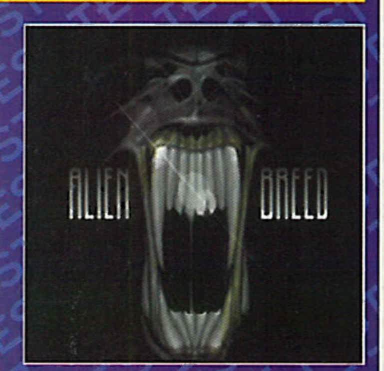
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : ....
○ MANDAT Numéro de carte : ....
Date d'expiration : .... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES :
....
....

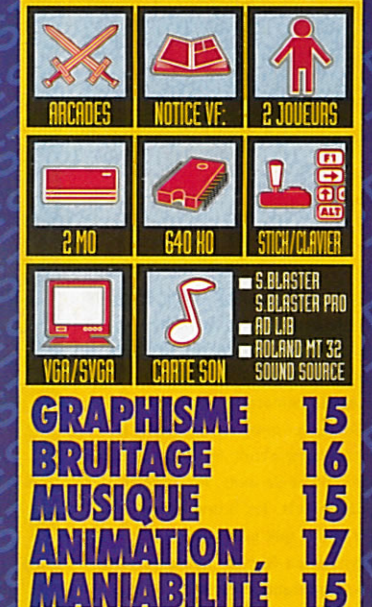
PORT	15 frs
TOTAL	frs

ALIEN

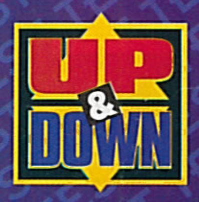
Un remake d' " Alien" (le film),



EDITEUR
TEAM 17



GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	12
GLOBAL	77%



▲ Les niveaux sont vastes et intelligemment conçus
▲ L'ambiance est stressante à souhait : claustrophobes s'abstenir !
▲ On peut jouer à deux simultanément
▼ Le tout manque cruellement de variété, tant pour les niveaux que pour les ennemis
▼ C'est plus dur à deux !

CONFIG. MINI:
386/16 MHZ

Les voilà, ce sont eux les Aliens qui ont envahi votre base. Heureusement, ils sont plus nombreux qu'intelligents !

Si vous avez vu "Alien", du génial Ridley Scott, alors vous connaissez le scénario d'Alien Breed. Seule différence : la délicieuse Sigourney Weather (Ripley) est ici remplacée par deux gros mercenaires bien musclés. Après avoir libéré la veuve et l'orphelin des pirates de l'espace dans une région perdue de la galaxie, nos deux compères rentrent tranquillos à leur base. Et là, stupeur, ils découvrent que des créatures aussi belliqueuses que repoussantes ont profité de leur absence pour envahir leur station ! Commence alors une bataille effrénée pour repousser et génocider (?) les Aliens sur les 18 niveaux que comporte la base.
Heureusement, nos deux héros sont surarmés et aguerris à toutes les techniques de combat. Au cours de leur visite, ils trouveront par terre des clés, de l'argent, ainsi que des munitions et des trousses de premier secours, autre aide précieuse : ils ont accès au central informatique de la base qui pourra leur fournir un plan détaillé du niveau en cours, et auprès duquel ils pourront acheter de nouvelles armes et plein d'autres choses encore.

DES NIVEAUX VASTES ET COMPLEXES

Chaque niveau est en fait un énorme labyrinthe vu du dessus, dont la plupart des sas sont fermés à clés. Les Aliens grouillent et se jettent sur vous dès que vous passez à proximité ! Votre but diffère d'un étage à l'autre. Ainsi, dans le premier, vous devez juste réussir à atteindre un ascenseur. Mais par la suite, il faudra fermer des portes stratégiques, déclencher l'autodestruction du niveau (et sortir avant l'explosion) ou même tuer une énorme bêbête. Les niveaux se suivent et se ressemblent : seuls quelques détails graphiques les distinguent les uns des autres. Même chose en ce qui concerne les créatures : elles sont quasiment toutes du même type, et bougent toutes de la même façon, plus ou moins rapidement. Ce manque de variété nuit un peu à l'intérêt du jeu.

C'EST GLAUQUE, MAIS C'EST BON

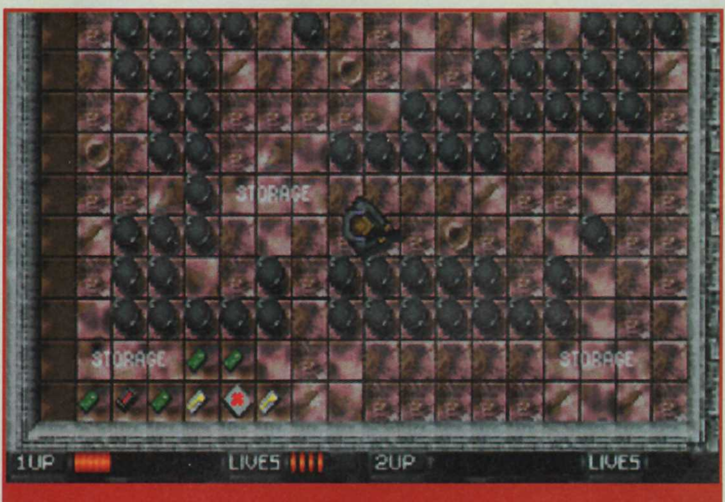
Par contre, la réalisation est honnête. Les décors, sans être géniaux, appuient bien l'ambiance glauque et sombre du jeu. Les sprites, eux aussi,



Vous voilà au tout début du jeu, à côté de votre vaisseau spatial. Les ennuis ne font que commencer.

BREED

à la sauce Gauntlet (le jeu)



Oh, une salle de bonus. Munitions, énergie, clés, argent, il n'y a qu'à se servir ! Si vous jouez à deux, laissez-les à celui qui en a le plus besoin.

sont plutôt bien dessinés. Encore une fois, dommage que d'un niveau à l'autre, les Aliens n'aient pour seule différence que leur couleur.

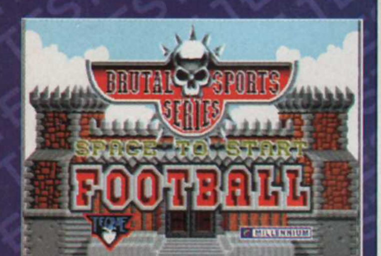
Le scrolling multidirectionnel est de qualité, même si l'écran n'est pas toujours bien centré sur les joueurs (celui qui est devant se paye alors, à coup sûr, les monstres arrivant en face). La musique et les bruitages, eux aussi, participent à l'ambiance stressante de Alien Breed : vous entendrez même les bruits sourds émanant de la base toute entière. Brrr ! Même si les ennemis sont toujours les mêmes et que les niveaux ne se différencient que par leur tracé (bien conçus, d'ailleurs), Alien Breed n'est pas un mauvais jeu. Je dois même avouer qu'il est assez facile de s'y laisser prendre. Avec un peu plus de variété et un système de jeu à deux plus probant, Alien Breed aurait cartonné. Dommage !

"150"



TEST PC

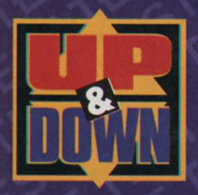
DISPONIBLE SUR : AMIGA



EDITEUR MILLENIUM



GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	17
GLOBAL	84%



▲ Une violence gratuite et caricaturale : les têtes tombent et les coups volent bas dans ce sport du futur.
▲ Une multitude de bonus et malus (épée, bouclier, sorts, bombes, inversion des commandes...) viennent relancer l'intérêt de la partie.
▲ Hilarant à deux.
▼ L'animation, et notamment le scrolling, est franchement saccadée.
▼ L'action est parfois un peu confuse.
▼ Un léger manque de variété dans les équipes.

CONFIG. MINI: 386/25

BRUTAL SPORTS FO

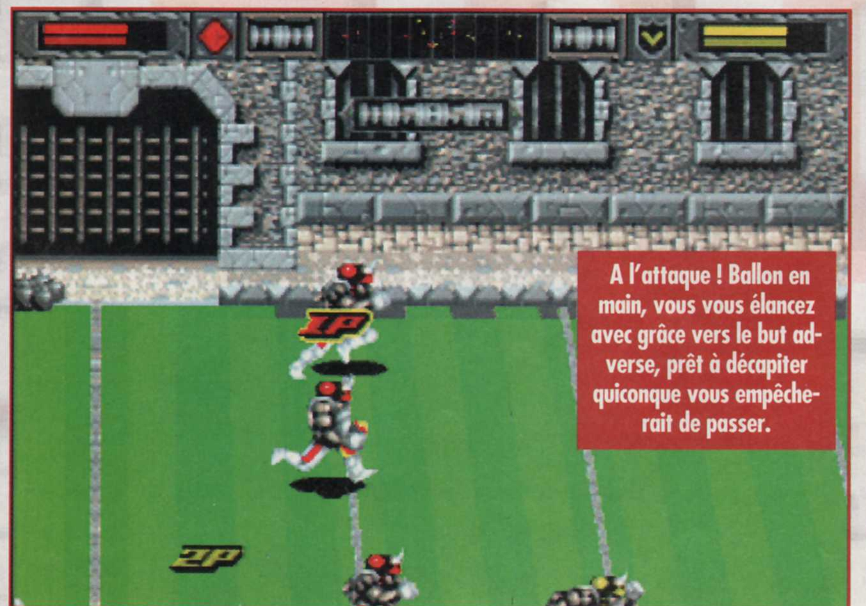
Un sport futuriste et décapant

Amateurs de violence gratuite, de sport et de coups dans le dos, bienvenue ! Le Brutal Sports Football est une discipline sportive futuriste, dont la seule et unique règle est justement qu'il n'y en a pas, de règles ! Les deux équipes en présence n'ont d'autre but que de faire parvenir le ballon ovale dans les cages de l'adversaire. Pour ce faire, tous les coups sont permis. Vu les brutes qui occupent le terrain, on comprend bien vite que le Brutal Sports Football tient plus de la baston générale que de la rencontre amicale. Les joueurs, au look de Viking du futur, peuvent se saisir du ballon, dégager, passer, tirer, sauter et plonger violemment sur leur adversaire. Si le cœur leur en dit, ils pourront même se refaire mutuellement le portrait à coups de semelles cloutées, le sang giclant alors partout ! C'est charmant... En plus, nos robustes gaillards trouveront sur le terrain toutes sortes de bonus, qu'il suffira de toucher pour activer. De l'épée (idéale pour trouer un défenseur un peu trop collant) au bouclier (qui ne sert pas à se protéger mais à décapiter un adversaire), en passant par les bombes ou les glaçons (coinçant les gros crétins dans des cubes de glace pendant quelques instants)... ces options relancent constamment l'intérêt de la partie ! Et puis si une tête traîne sur le terrain, pourquoi ne pas shooter dedans, hein ?



Regardez : l'arbitre, dont la seule tâche consiste pourtant à apporter le ballon sur le terrain, est protégé d'une armure intégrale. Ca promet !

Chacune des équipes que vous affronterez, en mode" championnat" seulement, possède ses propres "spécialités", comme ces gros lézards vous cramant la face après s'être jetés sur vous comme des tarés ! Bref, il faudra user de beaucoup de sueur, de vices, de feintes et de muscles pour arriver à amener ce satané ballon dans les cages de l'ennemi.



A l'attaque ! Ballon en main, vous vous élancez avec grâce vers le but adverse, prêt à décapiter quiconque vous empêcherait de passer.

DE LA SUEUR, DU SANG ET DES TRIPES

Les graphismes de Brutal Sports Football sont assez inégaux : si les écrans de sélection et de paramétrage sont réussis, les sprites des joueurs sont tous identiques, et ne se différencient, d'une équipe à l'autre, que par la couleur du casque et du pantalon, à l'exception de quelques rares équipes, comme les lézards dont nous parlions plus haut. Le terrain, même s'il se dégrade au fur et à mesure de la partie, est lui aussi toujours le même. Par contre, les joueurs possèdent une multitude d'attitudes et de mimiques, de la plus violente à la plus cocasse.
L'animation, elle aussi, souffre de quelques défauts. Le scrolling est, par exemple, franchement saccadé, ce qui est bien dommage.
Les bruitages et les musiques, par contre, sont sympathiques. A condition de posséder la carte sonore adé-



quate, vous entendrez nos monstres se rentrer dedans, pousser de déchirants cris de douleurs, et tout et tout.

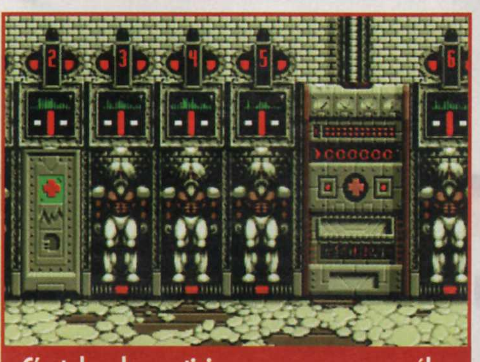


Voici les deux équipes qui vont s'entretuer pour vous ce soir ! Avouez que leur délicat, faciès traduit bien la subtilité de ce sport.

DONNE LA BALLE, OU J'TE PÈTE LA TRONCHE!

Bon, c'est vrai que la réalisation n'est pas au top, et que l'action est même parfois un peu confuse (mais qui a le ballon ?). N'empêche que Brutal Sports Football est un jeu particulièrement défoulant (surtout à deux), dont l'intérêt est sans cesse renouvelé par la présence de nombreux bonus, et qui vous délivrera de vos pulsions meurtrières après une dure journée d'école ou de travail !

"150"



C'est dans les vestiaires que vous pourrez sélectionner vos joueurs et panser leurs innombrables blessures.

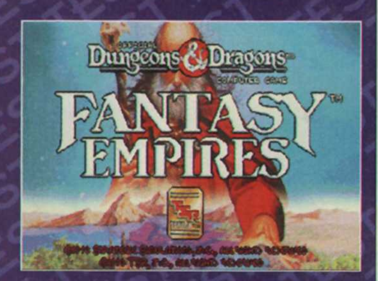


Et c'est parti ! Dès le début du match, des bonus gisent sur le terrain (ici, des bombes et un poing). Il suffit de les ramasser pour qu'ils se déclenchent.

84%



PREVU SUR :
PC CD ROM



EDITEUR
SSI


STRATEGIE


NOTICE VO: 14

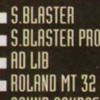

5 JOUEURS


16 MO


4 DISQUETTES

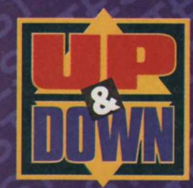
SOURIS/CLAV/STICK


VGA


CARTE SON

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE

GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	13
ANIMATION	15
ERGONOMIE	17
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	14
GLOBAL	83%



▲ Ce n'est pas très original -un jeu de conquête dans un monde médiéval-fantastique-, mais qu'est-ce que c'est bien : stratégie, "arcade", diplomatie... Très complet.

▲ On peut jouer à cinq en même temps. Bonjour les négo et les trahisons !

▲ La réalisation est vraiment spectaculaire. Les graphismes sont très soignés, aussi bien en mode "stratégique" qu'"arcade", et l'environnement sonore est quasiment parfait.

▼ Y'en a pas de défauts flagrants, c'est plutôt bon signe, non ?

CONFIG. MINI:
386 SX 25,
4 MO RAM

FANTASY

SSI redore enfin son blason avec une

Dungeons & Dragons est de nouveau à l'honneur chez SSI. Fort heureusement, ce n'est pas la énième version relookée de Beholder, ni même d'un jeu de rôles –non que je n'aime pas ça, mais à force, une légère, très légère lassitude, s'installe-. Certes, on est toujours en terrain connu, puisque Fantasy Empires adopte le background D&D, mais cette fois, dans un jeu de stratégie des plus intéressants, à l'instar du récent Stronghold.

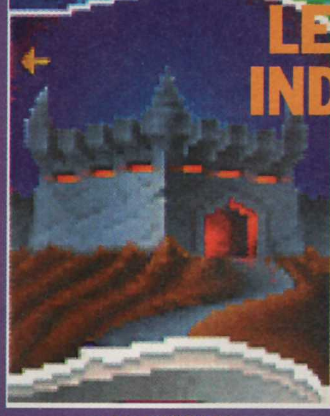
Dans le monde fantastique de Mystara où co-habitent Elfes, Nains, Halflings et autres Orques, vous devez mener votre royaume, d'abord modeste, au rang d'empire, en contractant des alliances ou en vaincant les royaumes rivaux. A partir de ce principe somme toute plutôt simple et pas bien original, Fantasy Empires se décline en deux modes de jeux. Vous pouvez soit jouer des scénarii tout faits, où l'équilibre des forces engagées est plus ou moins en votre faveur, ou entamer une longue campagne où le chef que vous incarnez évolue avec l'expérience et le temps en se confrontant jusqu'à cinq rivaux. C'est là que D&D entre en jeu, puisque tous les personnages du jeu, que ce soit vous-même ou vos troupes ou encore vos ennemis et les leurs, sont déterminés par des caractéristiques D&D : race, classe, alignement (qui influe sur le respect ou non des alliances), expérience, niveau de personnage, etc. Mais que les novices se rassurent, le "Maître de Donjon" vous dispensera ses conseils pendant la partie, si le besoin s'en fait sentir.

Pour accomplir vos ambitions, vous disposez fort heureusement de nombreux "outils" que vous paramétrez comme bon vous semble à chaque tour –parce que oui, le jeu se déroule par tour–. L'argent est à ce titre primordial, car lui seul vous permettra d'assouvir votre mégalomanie. Vous pouvez ainsi construire des bâtiments qui permettent de consolider votre pouvoir sur un territoire, ou de recruter et former des troupes. Vous n'aurez aucune chance de garder le contrôle de vos troupes sans installer un "Keep", sorte de quartier général. De même, un territoire ne pourra produire de "troupes régulières" que s'il dispose d'une armurerie. Ces "bêtes de guerre" justement sont soit des troupes régulières, soit des héros. Si les premières sont composées d'individus relativement normaux (Elfes, Nains, etc.) avec simplement des facultés guerrières spécifiques (les Elfes ridiculisent Robin des Bois au maniement de l'arc et de la flèche, les Nains sont encore plus coriaces que Rocky et Rambo réunis), ou de machines de guerre comme les catapultes, les béliers, etc., les seconds, eux, peuvent être soit des clercs, soit des magiciens, ce qui est autrement plus utiles dans un univers médiéval-fantastique. Parce que,

LES BATIMENTS INDISPENSABLES

Vous ne transformerez votre royaume en empire, que si vous construisez les bâtiments adéquats.


DONJON
Pour garder le contrôle d'un territoire.


ARSENAL
Pour produire des troupes et des héros guerriers.


TEMPLE
Pour produire des héros clercs.


TOURS
Pour produire des héros magiciens.


MURAILLES DE CHATEAU.
Pour fortifier votre château.

excellente réalisation

bon, a-t-on déjà vu un jeu heroic-fantasy sans magie, et surtout quand il est tiré de D&D ? Vous pouvez confier à vos héros des quêtes (qui se résument généralement à la recherche d'artefacts magiques disparus depuis des millénaires dans la nature), qui les aideront à monter de niveau tout en disposant d'un objet utile pendant les combats, et qui vous aideront, vous-même, à combler les lacunes en matière de puissance magique. En effet, si vous avez des clercs ou des magiciens, vous aurez accès à des sorts plus ou moins puissants selon leurs niveaux. Or, au début, quand vos héros "magiciens" viennent de démarrer leur carrière, vous n'avez droit qu'à certains sorts, d'où l'utilité de ces fameux artefacts.

Mais malgré toute cette magie et les alliances éventuelles, les affrontements directs seront de toute façon inévitables -ne serait-ce que parce que vous voudrez étendre votre royaume-. Ces combats se jouent dans un mode "arcade" où vous dirigez, à l'aide du clavier ou du joystick, vos troupes vues de dessus. Ceci étant dit, si vous n'aimez pas la baston, rien ne vous enpêche de faire simuler la bataille. Cette phase rappelle vaguement le jeu Siege, surtout si vous vous attaquez à une forteresse. Vous devrez ainsi utiliser vos machines de guerre pour franchir les murailles, afin d'exterminer les ennemis. Mais comme son nom le sous-entend, cette phase d'"arcade", qui se déroule en temps réel, reste de la baston pure. Vos héros, là encore, vous seront d'un grand secours puisqu'ils disposent de sorts plus radicaux que les simples armes blanches. A la fin de chaque combat, un bilan des morts et des blessés vous est présenté, ainsi que l'issue du conflit. Si vous vous en êtes tiré avec brio, vos troupes et vos héros monteront de niveau, renforçant ainsi votre puissance.

Du point de vue de la réalisation, contrairement à ce qu'on craint toujours quand on reçoit un jeu SSI, Fantasy Empires est à la hauteur des productions actuelles. L'écran principal, en mode "stratégique", est bâti autour d'une somptueuse carte très

Les troupes que vous pouvez produire dépendent du "relief" où se trouve votre territoire. Les Elfes ne sont disponibles qu'en forêt, et les Nains en montagnes, etc.



LA MAGIE EN MYSTARIA

Grâce à vos héros, vous disposerez de nombreux sorts particulièrement pratiques pour affaiblir un territoire ennemi avant un affrontement direct.

Sorts de Clercs



EARTHQUAKE
Dédenche un tremblement de terre.



TRUE SIGHT
Permet d'observer un territoire ennemi.



TURN UNDEAD
Détruit les troupes "non-mortes" ennemies.

Sorts de Druide



CALL LIGHTNING
Lance des éclairs.



WEATHER CONTROL
Déclenche une tornade.



CREEPING DOOM
Déclenche une nuée d'insectes.

Sorts de Magicien



DEATH SPELL
Envoie la Mort faucher les troupes ennemies.



METEOR SWARM
Déclenche un déluge de pierres.



ANIMATE DEATH
Crée des troupes de "non-morts".

FANTASY EMPIRES



UN SOMPTUEUX ÉCRAN DE JEU

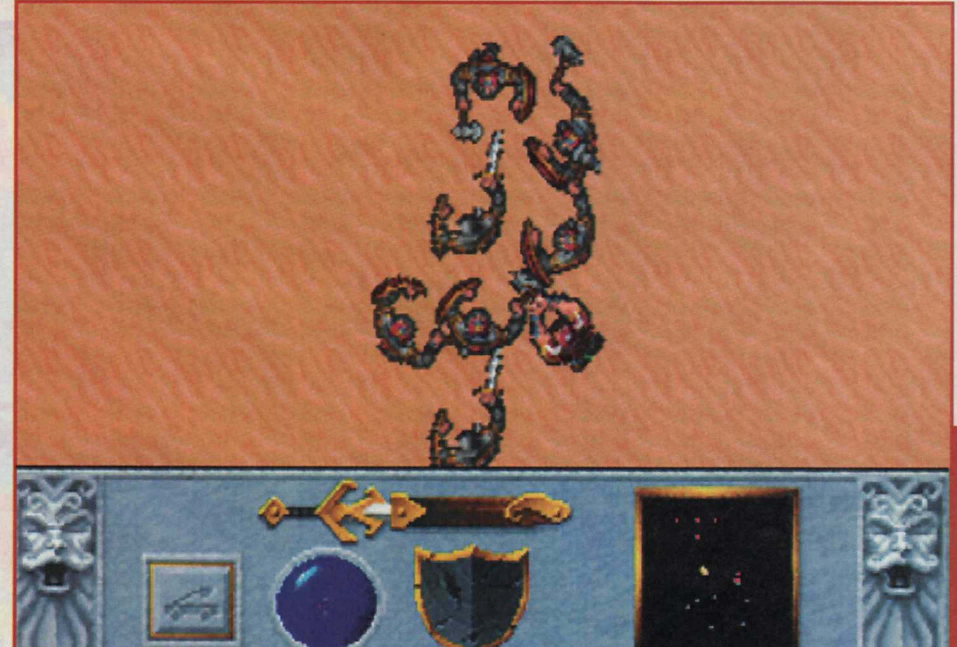
1. Orbe du pouvoir druidique
2. Orbe du pouvoir "clérical"
3. Fin de tour
4. Maître du Donjon
5. Orbe du pouvoir magique
6. Trésor
7. Carte
8. Construire des bâtiments
9. Quêtes des héros
10. Production de troupes
11. Observation d'un territoire
12. Déplacement des troupes
13. Informations sur les territoires
14. Carte générale
15. Communication, traités
16. Chambre-forte royale
17. Sauvegarde/Chargement
18. Magie
19. Options
20. Informations sur le royaume

colorée avec montagnes, mers, fleuves, vallées... où vous faites évoluer vos troupes. De nombreux icônes remplissent les différentes fonctions indispensables à la gestion de vos territoires : construction des bâtiments, production et déplacement de troupes, quête des héros, utilisation des artefacts ou des sorts, communication avec les adversaires, etc. Les effets visuels sont surtout impressionnants avec les sorts. L'animation du Maître du Donjon qui puise la puissance magique des orbes de pouvoir, puis qui lance le sort, est étonnante. Vous verrez ainsi des éclairs s'abattre sur le territoire ennemi ciblé, ou la Mort envahir les contrées. Vraiment impressionnant. Le mode "arcade" présente des sprites très travaillés des troupes, et malgré un léger ralentissement quand l'écran en affiche trop, tout ça reste quand même très correct. L'environnement sonore n'a pas été négligé, puisque le thème musical principal est entraînant, et de nombreux bruitages servent admirablement l'ambiance. Pendant les phases d'"arcade", on entend crier les combattants, le choc des épées, le fracas des armures, le sifflement des flèches et autres projectiles. Très réalistes et étourdissants. De même, le Maître du Donjon fait ses commentaires et prodigue ses conseils de "vive voix".

Après l'excellent Stronghold, SSI persiste et signe avec ce formidable Fantasy Empires qui respecte enfin les normes en matière de réalisation. C'est d'autant plus génial que Fantasy Empires peut se jouer jusqu'à cinq en même temps. De quoi redorer un blason qui, depuis quelques temps, commençait à se ternir. Non, vraiment, si je m'attendais à un choc pareil. CALOR

Quand vous démarrez, votre royaume est encore modeste. Il convient, dès lors, de conduire des alliances pour ne pas vous faire massacrer trop vite. Méfiez-vous quand même des interlocuteurs "chaotiques" qui ne se gêneront pas pour vous trahir.





Les sprites des combattants en mode "arcade" ont été particulièrement soignés. L'ambiance est, qui plus est, formidablement servie par des bruitages très réalistes.

83%

TEST AMIGA

STARDU

"Le plus bel "ASTEROIDS"

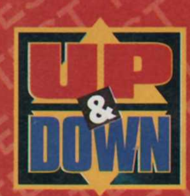
COMPATIBLE :
A 1200
A 600



EDITEUR
BLOODHOUSE



GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	13
ORIGINALITE	10
GLOBAL	83%



▲ L'animation, particulièrement dans les phases 3D, est absolument superbe.
▲ Tout glisse à une allure folle devant vos yeux ébahis.
▲ Le ray-tracing appliqué sur les astéroïdes est très réussi, leur conférant ainsi un réalisme étonnant.
▲ Les nostalgiques seront heureux de retrouver l'un des jeux de leur enfance.
▼ Malgré tout ce qui a été fait pour l'éviter, le soft sombre un peu dans la monotonie au bout de quelques heures de jeu consécutives.
▼ J'ai beau me creuser la tête, je ne vois rien d'autre.





Le jeu change du tout au tout avec cette phase en 3D.

Il est de notoriété publique que les modes qui accaparent nos esprits passent puis reviennent bien souvent, quelques années plus tard, tenter un come back. Ainsi, les jeux de combats en face à face avaient-ils quasiment disparu de la scène, avant que Street Fighter II ne les remette en selle, bientôt suivi de hordes de clones divers.

NOSTALGIE, QUAND TU NOUS TIENS...

Bloodhouse, nouveau venu parmi les éditeurs, a manifestement réfléchi à ce concept, ces derniers temps. Le résultat nous arrive aujourd'hui sous la forme de Stardust, un remake "réactualisé" d'Asteroïds, l'un des tout premiers jeux vidéo (et le premier en vectoriel) à avoir vu le jour. Souvenez-vous, c'était à l'époque des bornes d'arcade en noir et blanc, juste après Pong, Casse-Brique et Space Invaders. Vous disposiez alors d'un petit vaisseau placé au centre de l'écran, qui tournoyait sur lui-même afin de tirer sur des astéroïdes le menaçant. Bien évidemment, chaque météorite touchée par votre feu se divisait en deux morceaux, de taille plus réduite, qui eux-mêmes connaissaient le même sort, jusqu'à ce que l'écran soit envahi de multitudes de rochers à la dérive. Eh bien, tout ce que je viens de vous décrire reste valable dans Stardust, et pourtant le soft comporte bien plus encore, car sa réalisation technique est tout simplement irréprochable.

ATTENTION LES YEUX !

Au premier abord, on est tout de suite séduit par la qualité des gra-



La carte générale vous permet de mesurer le chemin qu'il vous reste à parcourir avant la victoire finale.

ST

jamais réalisé"

phismes, grâce notamment au grand nombre de couleurs affichées simultanément. Les premiers à en bénéficier sont naturellement les météores eux-mêmes, qui jouissent d'une technique révolutionnaire d'affichage en ray-tracing, précalculé dans toutes les positions. Le résultat est à la hauteur de ces appellations pompeuses : il faut les voir tourner en scintillant pour y croire. L'animation est, elle aussi, impeccable, et le soft ne ralentit jamais, même lorsque l'écran est surchargé de sprites. Mieux encore, entre chaque monde, Stardust vous fait prendre part à une vertigineuse plongée dans un tunnel bondé de mines redoutables. Là aussi, c'est le bonheur total : le scrolling 3D du tunnel est assisté de scrollings verticaux et horizontaux lorsque vous vous déplacez, le tout à vitesse supersonique. Afin de varier la partie, vous pourrez également ramasser, après avoir détruit certains vaisseaux aliens, de nombreux bonus régénérateurs d'énergie, des boucliers ou encore différentes armes. La bande son, enfin, n'est pas en reste, puisqu'elle aussi est au-delà des limites supposées de l'Amiga, avec des thèmes musicaux joués sur six voies en stéréo, rien que ça ! Bien sûr, malgré tout ce qui vient d'être exposé, Stardust reste un Asteroïds moderne, et seuls les amateurs de shoot'em up pourront y trouver du plaisir. Si tel est votre cas, foncez sans regret sur Stardust qui vient à point nommé nous rappeler que l'Amiga possède peut-être encore des ressources insoupçonnées.

PINKY

83%.

TEST PC

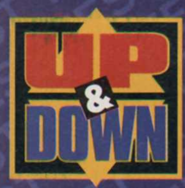
SCENARIO F•S•5
SAN FRANCISCO
Images satellites sur micro



EDITEUR MALLARD



GRAPHISME	18
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	10
DUREE DE VIE	19
ORIGINALITE	00
GLOBAL	85%



▲ C'est beau, c'est beau, c'est beau.
▼ Forcément, si l'on ne dispose pas d'un PC rapide, voire très rapide, le data disk ralentit un logiciel déjà fort peu nerveux.
▼Près du sol, la pixelisation donne parfois un affichage confus.

CONFIG. MINI: 486 33 VESA LOCAL BUS

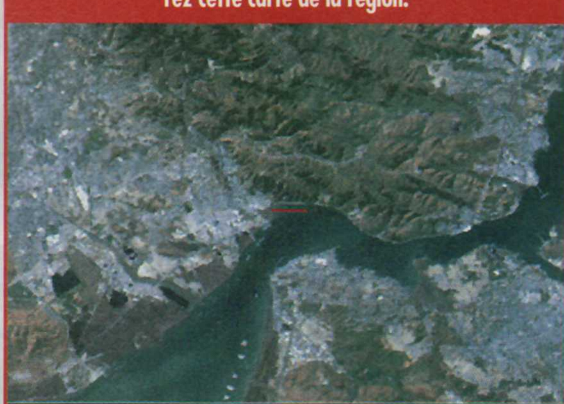


Lear en approche de San Francisco. Remarquez le contour de la côte, souligné par des balises lumineuses.

Après le choc suscité par FS5, la seconde vague s'annonce tout aussi dévastatrice avec ce premier data disk. Comme promis (voir test de FS5 dans Joy 42), le "scenary disk" utilise des images satellite, et le moins qu'on puisse en dire, c'est que le résultat est proprement sidérant. En effet, les photos satellite ont été "posées" sur une structure 3D, un peu comme une nappe sur un sol inégal pendant un pique-nique champêtre. Le résultat est superbe, et l'on est vraiment dans un décor réaliste au possible, ce qui est vraiment idéal pour voler à vue. En plus de ces décors mappés, San Francisco bénéficie d'objets 3D de facture plus classique, mais superbes : pont du Golden Gate, hangards, terminaux des aéroports et buildings. Si le survol des villes est parfois un peu confus, surtout de près, les autres types de sols sont vraiment d'une qualité inégalée : le moindre champ ou banc de sable est une merveille. Mieux encore, les montagnes et les étendues d'eau constituent le clou du spectacle : dès que l'on prend de l'altitude, on peut voir les courants le long des côtes, et parfois même, près d'une île ou de récifs affleurant la surface de l'eau, on peut observer l'écume des lames. Dès que la nuit commence à tomber, le paysage se pare d'une multitude de lumières du plus bel effet. Outre l'éclairage des pistes, on peut admirer de nombreuses balises lumineuses soulignant le découpage d'une côte, telles un ouvrage d'art. Hélas, tout cela se paie en temps machine, et même équipé d'un engin rapide, il est difficile de voler avec tous les niveaux de détails à fond. Ainsi, le survol de certains endroits avec un DX2 66 VEsa Local Bus équipé de 16 Mo de mémoire, oblige-t-il à passer en mode "affichage médium" et à éliminer l'ombre de l'appareil et des immeubles ! Autre défaut, le principe des data disk reste le même que dans FS4. On aimerait un peu plus d'impondérables pendant un vol : aéroports fermés ou vols prioritaires obligeant le pilote à se détourner de sa destination. Cela dit, ce n'est que le premier data disk, et d'autres suivront, probablement encore plus beaux et moins basiques. A noter la qualité de la carte de navigation couleur, fournie avec ce produit.

Moulinex

Les décors ont été réalisés à partir de photos satellite, "plaquées" sur une structure 3D. Pour vous en convaincre, admirez cette carte de la région.



Comment ça, 85 % ? J'ai été tenté de noter ce data disk 95 % (comme FS5, par exemple), mais vu la vitesse à laquelle les produits évoluent, ce serait risqué de devoir noter le prochain data 100 % ou 120 % ! Donc, on se caaalme, on respiiire lennntement et on baisse un peu tout ça. Quant au zéro pointé en originalité, il est dû au fait que ce produit n'est QUE beau, mais qu'il reprend le principe habituel des data disk. Ca aurait été sympa de rajouter des avions, ou des fichiers config ou même des fichiers démo.



Grâce au système utilisé, les détails au sol permettent un véritable vol à vue.

85%

CONCOURS

joystick **MCCR boutique**



Commodore
32bit
AMIGA CD32

LE REGLEMENT

1) MCCR et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 26 DECEMBRE 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de MCCR et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 JANVIER 1994.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.



1ER PRIX : UNE CONSOLE CD 32 AMIGA
2EME PRIX : UNE CARTE "SOUND BLASTER PRO" POUR PC
3EME PRIX AU 5 EME PRIX : UNE CARTE "BABY BOOMER" AVEC ENCEINTES, POUR PC
DU 6EME AU 54 EME PRIX : UN JEU SUR PC 3 1/2

LES QUESTIONS

1- MCCR, spécialiste des jeux multi-média vous propose :
- Des jeux neufs et scellés
- Des jeux d'occasions
- Des bonbons à la caisse

2 - A quelle date a ouvert MCCR Boutique ?:
- 07 / 1989
- 01 / 1993
- 07 / 1992

3 - Quelle est la quantité de titres de jeux sur PC & Amiga, en stock au 15 / 11 / 93 chez MCCR
- 54
- 138
- 276

4 - Si vous commandez des jeux par correspondance à MCCR, vous êtes livré en :
- 24 / 48 heures
- 1 semaine
- 1 mois

QUESTION SUBSIDIAIRE : **Trouvez le nombre formé par la somme des chiffres composant les numéros de téléphone de MCCR boutique.**

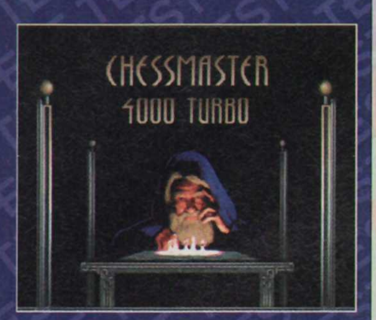
BULLETIN RÉPONSE

A renvoyer avant le 20 janvier à : JOYSTICK, CONCOURS MCCS, 103 boulevard Mac Donald, Paris 75019

QUESTION 1 • .... QUESTION 2 • ....
QUESTION 3 • .... QUESTION 4 • ....
QUESTION SUBSIDIAIRE • ....
....
NOM • .... PRENOM • .... AGE • ....
ADRESSE • ....
VILLE • .... CODE POSTAL • .... TYPE D'ORDINATEUR • ....

TEST PC

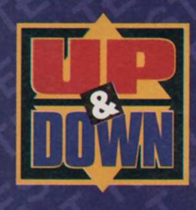
ChessMaster 4000 TURBO



EDITEUR SOFTWARE TOOLWORKS



GRAPHISME	15
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	-
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	15
GLOBAL	85%



▲ Le programme tire partie du mode 32 bits des DX 386 et 486.

▲ L'affichage, en mode SVGA, est particulièrement fin.

▲ La possibilité de configurer au mieux son adversaire est la bienvenue.

▼ Les pièces folkloriques (soldats, S.F., etc.) ne rajoutent rien et prennent de la place.

▼ Même s'il est gratifiant de se mesurer à un logiciel puissant, le joueur moyen est largué depuis longtemps.

CONFIG. MINI: 486/33

La Chess-saga continue

Une fois de plus, Software Toolworks revient sur le devant de la scène micro avec un logiciel d'échecs. Le mois dernier, je testais Complete Chess System du même éditeur. Il faut croire que le nom était mensonger, puisqu'un nouveau produit, encore mieux, déboule sur PC. Chessmaster 4000 Turbo, comme son nom l'indique, est mieux que Chessmaster 3000, et la présence du mot "turbo" laisse supposer que la chose est rapide. "A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire", car il faut dire que Chessmaster 3000 n'était pas le logiciel le plus rapide du monde. Cela dit, ne vous attendez pas à des miracles de la part du petit dernier, car la configuration minimum préconisée par l'éditeur est un 486 33. A ce prix, on peut espérer jouer aux échecs en mode turbo ! Cela dit, Chessmaster 4000 bénéficie de nombreux plus. Première surprise, l'interface est extrêmement ergonomique, et la possibilité de jouer sous Windows bien agréable. Pour déplacer une pièce, on peut cliquer sur celle-ci puis sur la destination, mais un autre mode de déplacement sera apprécié des amateurs de problèmes : en effet, un mode clavier permet de rentrer directement les déplacements en notation internationale. Afin de mesurer votre niveau, un mode problème, comportant 30 positions, est utilisable. Indéniablement, l'éditeur a privilégié l'aspect didactique, puisqu'on trouve également un cour auto-documenté fort pratique. Il faut dire qu'une remise à niveau sera nécessaire pour bien des joueurs, car Chessmaster 4000, qui tire partie du mode 32 bits des machines récentes, joue fichtrement bien. Bref, voilà un produit puissant et bien réalisé, mais l'on peut s'interroger sur l'intérêt de proposer des logiciels aussi puissants, sachant que le joueur de base a toujours du mal à battre Psion Chess sur Atari ST ! **Moulinex**



Une fois de plus, le bon vieux mode 2D reste le plus lisible.



Les pièces folkloriques bénéficient d'un affichage particulièrement fin, mais restent folkloriques.



PROCHAINE CIBLE: L'AMÉRIQUE.



"Syndicate™... C'est beau comme tout, très prenant et, surtout, hyper original." Joystick PC-90% AM-89%

"Syndicate est le genre de jeu que je rêvais trouver sur Micro" Generation 4 PC-94% AM 94%







Aujourd'hui, de l'Alaska à l'Argentine, les villes du continent américain ne sont plus sous votre contrôle. En tant que chef d'un puissant syndicat, vous devez faire le nécessaire pour que la population révoltée rentre dans le rang, avant que vos ennemis et les organisations rivales ne puissent opérer dans les villes et prendre le contrôle d'un continent américain chancelant.

Pour vous assister dans ces 21 nouvelles missions, vos chercheurs ont développé toutes sortes d'armes et de gadgets délicieux, qui vous aideront certainement à affronter la dépravation qui règne au coeur des cités.

Un nouvel écran de protection fascinant vous permet de projeter un hologramme faisant passer vos agents pour des citoyens ordinaires. Ils peuvent ainsi se mêler à la foule sans être remarqués, pour sortir leur artillerie au dernier moment et tirer sur tout ce qui bouge. Une nouvelle balise radio leur permet également de déclencher une attaque aérienne pour débarrasser des secteurs entiers des agents ennemis qu'ils n'ont pas envie de traquer. Après tout, nous sommes en Amérique...

De plus , une option de réseau permet à 8 joueurs de s'affronter au cours de missions multi-joueurs spécialement développées.

Vous pourrez ainsi essayer avec vos amis/ennemis toutes les stratégies possibles pour vous anéantir joyeusement les uns les autres...

Syndicate....American Revolt.™

Le futur sera encore plus sombre.

AMERICAN REVOLT™

SYNDICATE™ DATA DISK



ELECTRONIC ARTS®

EA DIRECT Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous recontrez des difficultiés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83

Distribué par : Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.



SUBWAR

"Un simulateur de sous-marin



EDITEUR MICROPROSE

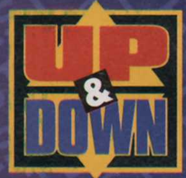







SIMULATEUR | NOTICE VF: 16 | 1 JOUEUR
12 MO | 4 MO | SOURIS/CLAV/STICK
VGA | CARTE SON | S.BLASTER, S.BLASTER PRO, AD LIB, ROLAND MT 32, SOUND SOURCE

GRAPHISME	16
BRUITAGE	BETA
MUSIQUE	BETA
ANIMATION	15
ERGONOMIE	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	16
GLOBAL	90%

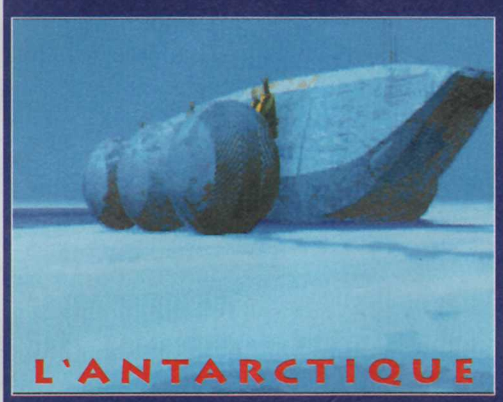


▲ Un thème intéressant et traité de façon fort originale.
▲ Les graphismes, en 3D polygonale mappée, sont soignés : les objets sont multiples.
▲ La gestion des effets de lumière est véritablement impressionnante.
▲ Le manuel, sous forme de "magazine pour mercenaire (à la Strike), est génial.
▼ Quel dommage que le background ne soit pas mieux exploité : on doit se contenter des briefing textuels.
▼ Subwar est très exigeant et nécessite une grosse configuration.

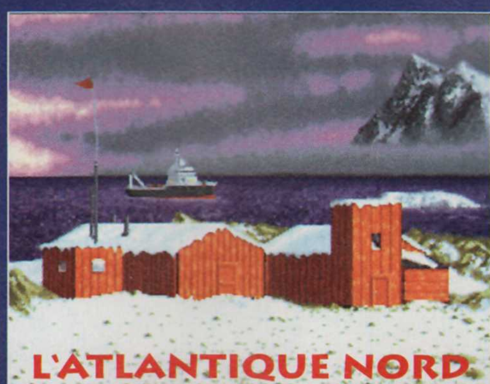
CONFIG. MINI: 486/25 33, 4 MO RAM 486 DX 33 RECOMMANDÉ

LES QUATRE CAMPAGNES

EN 2050, LES GUERRES PRIVÉES ENTRE COMPAGNIES COMMERCIALES FONT RAGE DANS LES FONDS DES MERS. EN TANT QUE MERCENAIRE DE LA SWORD AND SHIELD SOCIETY, VOUS SEREZ ENGAGÉ PAR DIFFÉRENTES COMPAGNIES SUR QUATRE CAMPAGNES.



Vous êtes engagé par Richteur, qui dispute une zone de pêche dans la Mer de Weedel, contre Mitso-Haachi.



Vous êtes engagé par Westingford Plc. qui a déclaré la guerre contre Babbage Inc., selon la procédure prévue par la loi fédérale américaine. Le conflit s'annonce des plus violents.



Vous êtes engagé par Marshall Electric pour patrouiller dans la Mer de Chine, zone que la compagnie se partage avec Norinco et Grandy-PTV. Vous avez dit "facile" ?



Vous êtes engagé par Obechii pour lutter contre Wakkanai, une compagnie réputée pour son avidité.

Après Comanche dans la famille des simulateurs d'hélicoptères, et Strike Commander dans celle des avions de chasse, Subwar constitue une nouvelle étape dans celle des simulateurs de sous-marins. Ces trois produits ont pour point commun, un concept de jeu bien plus fondé sur l'action, et une réalisation graphique hors pair. Subwar risque fort de décevoir les fans purs et durs de simulateurs réalistes. On est bien loin de Silent Service.

UN BACKGROUND, MAIS FINALEMENT PEU EXPLOITÉ.

L'univers du jeu résolument futuriste –je rappelle au passage que Subwar se déroule en 2050, comme son titre l'indique– élimine toutes contraintes à la fois historiques et techniques. Tout commence donc avec une campagne "Entraînement", sorte de tutorial, composée de cinq missions de difficulté progressive et parfaitement dosée : de la première où l'on se contente d'aller d'un point de repère à un autre, à la dernière où il s'agit d'éliminer plusieurs droïds simulant des ennemis. Ensuite, ça ne rigole plus. On fait désormais partie de la Sword and Shield Society, l'une des trois compagnies de mercenaires les plus cotées du moment, et c'est pour son compte qu'on va accomplir des missions diverses et variées. Quatre campagnes se déroulant dans des contextes et des zones géographiques différents, d'une dizaine de missions chacune, sont disponibles : l'Antarctique, le nord de l'Atlantique, la Mer de Chine méridionale, et la Mer du Japon. Les missions, de même, sont très variées. On peut être amené à effectuer des missions d'escorte, de reconnaissance, de sauvetage de baleines prisonnières, etc. Même si les objectifs des missions peuvent paraître simples, leur exécution relève parfois d'un grand savoir-faire et d'un excellent timing. Dans l'une d'elles par exemple, vous devez escorter une équipe de démolition vers une centrale thermique protégée par des mines de proximité. Vous devez donc faire exploser ces mines "de loin" en envoyant des roquettes, puis vous approcher pour permettre à votre ailier d'exécuter ses ordres spéciaux. Pendant que l'équipe de démolition pose les explosifs, vous devrez vous assurez qu'aucun ennemi ne vienne saboter votre sabotage (sic !). Ensuite, le

AR 2050

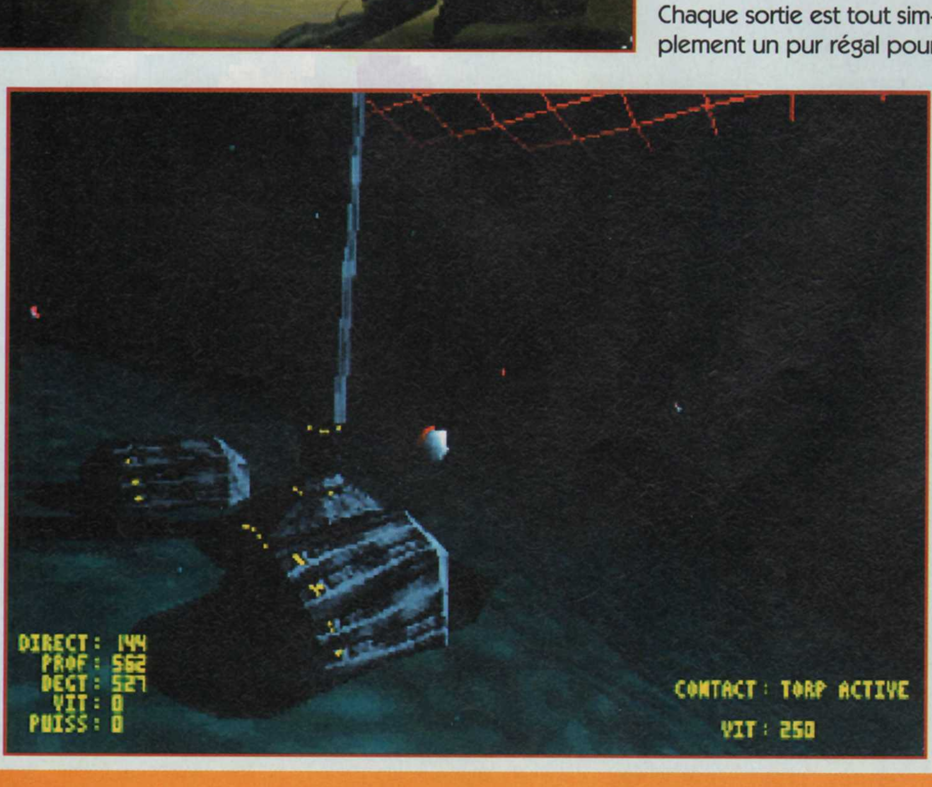
résolument axé sur l'action."

compte-à-rebours sera décompté et il ne vous reste plus qu'à prendre le large. D'autres requièrent une discrétion à toute épreuve. Vous devez, par exemple poser un transpondeur publicitaire à un point de repère donné, sans vous faire repérer, et même sans combattre. Bien que très intéressantes, les missions sont d'une linéarité affligeante –ce qui gâche quelque peu le plaisir–. Si l'on meurt, on bénéficie d'"une sorte de "résurrection" monnayée au prix fort, mais les choses restent au point où elles étaient. Un échec ne change rien. C'est frustrant de ne pas pouvoir, à l'instar de Strike Commander, faire changer les choses. Subwar manque d'un vrai scénario, de scènes cinématiques intermédiaires... C'est d'autant plus dommage, que le background était plus qu'intéressant et qu'il aurait pu être mieux exploité. C'était bien la peine de créer cet univers fascinant, sorte d'appât qu'on agite devant le joueur, pour le lui enlever ensuite.

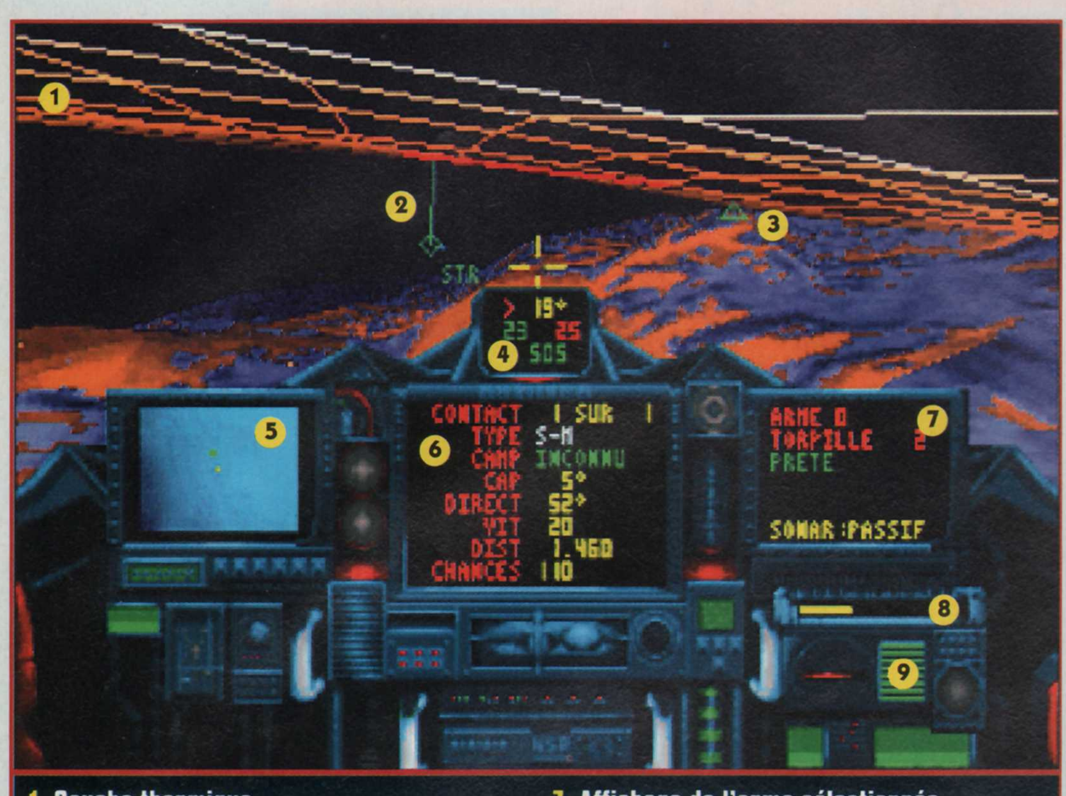
UN "SIMULATEUR" ACCESSIBLE À TOUS.

Mais heureusement, le plaisir du jeu, lui, est bel et bien présent. Comme dans tout simulateur digne de ce nom, chaque mission débute par le sempiternel briefing. D'abord textuel, il permet de prendre connaissance du contexte et de la situation des missions. Une carte en 3D, beaucoup plus explicite, est néanmoins disponible, avec l'emplacement des points de repère et des objectifs qui y sont liés. Un petit tour ensuite à l'écran de configuration du sous-marin, où l'on sélectionne les armes, où l'on voit si l'on a des ailiers... et l'on est paré pour l'action. Chaque sortie est tout simplement un pur régal pour





SUBWAR 2050

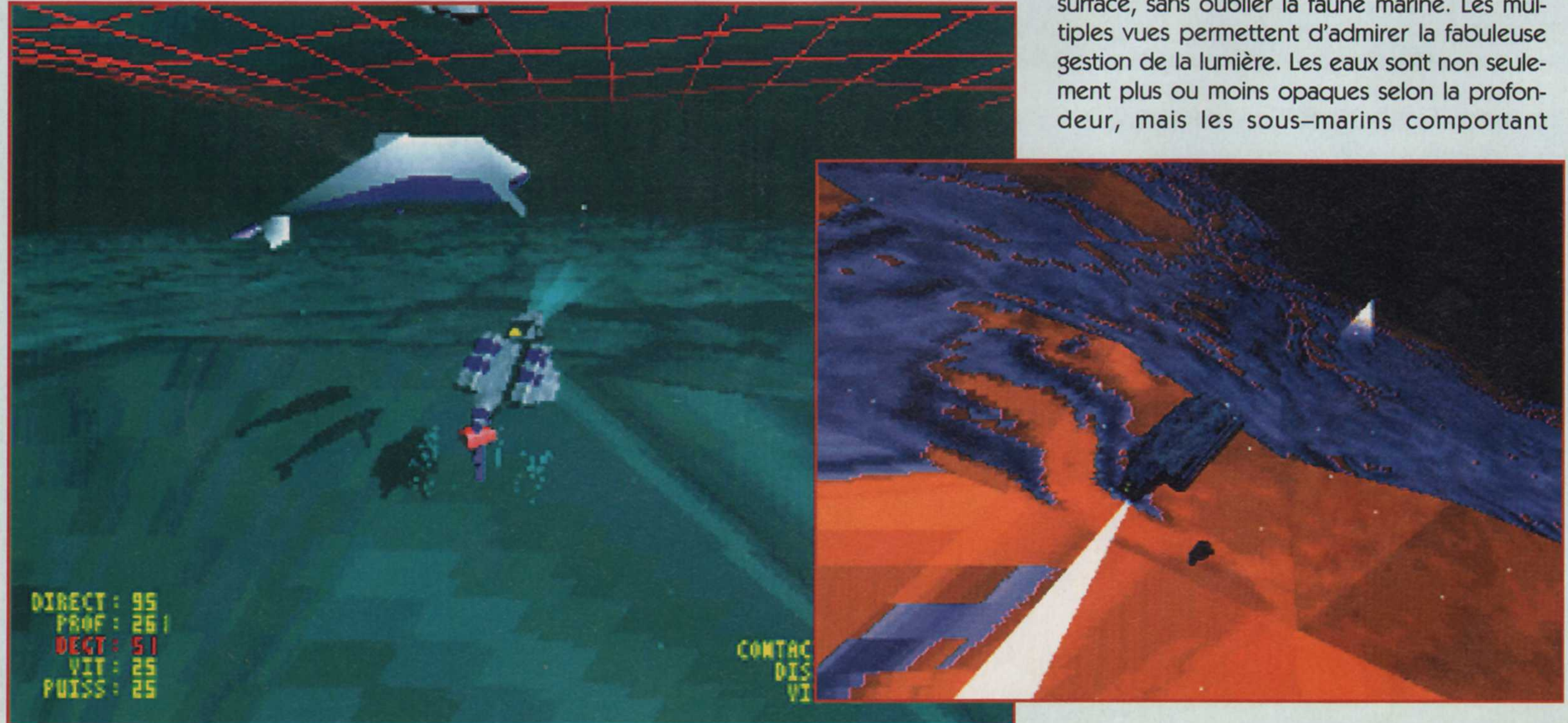


1. Couche thermique
2. Objet
3. Marqueur point de repère
4. Instruments : cap, vitesse, profondeur
5. Affichage de navigation : carte ou info point de repère
6. Affichage de visée
7. Affichage de l'arme sélectionnée
8. Affichage Coupe Transversale de Sonar : en gros, le niveau de bruit que vous faites, et donc les risques que vous avez d'être repéré.
9. Statut des dégâts

les yeux. En 2050, les fonds marins sont particulièrement peuplés et il est très fréquent de croiser baleines, requins, etc., sans oublier bien sûr de nombreux bâtiments alliés, ennemis, voire neutres. Certaines missions se déroulent également à la surface, mais la version bêta que nous avons eue ne présentait qu'un ciel noir, vide de tout objet, d'où la difficulté d'en juger la qualité. Les commandes ont été simplifiées au maximum, se limitant au pilotage, à la sélection et à l'utilisation des armes. D'ailleurs, si j'osais, je comparerais plus volontiers Subwar à un "simulateur spatial" à la X-Wing et autre Wing Commander, tant les réactions des engins pilotés sont analogues. L'intérêt d'un tel parti pris permet d'accrocher ceux qui étaient jusqu'alors "dégoûtés" par les simulateurs –et notamment par l'obligation de devoir se taper un manuel de 200 pages avant de pouvoir effectuer les premières manoeuvres-. Le tableau de bord/HUD comporte le strict minimum nécessaire : sonar, arme sélectionnée, identification des contacts sonar, cap, profondeur, coordonnées du prochain point de repère, etc. Rien de superflu. D'autres écrans sont également disponibles, pour donner des ordres à ses ailiers, vérifier l'état des machines...

UNE RÉALISATION HORS PAIR, MAIS EXIGEANTE.

Graphiquement, Subwar est réussi. La 3D polygonale mappée permet une représentation réaliste des objets. Et des objets, il n'en manque pas. Pas moins de 148 ont été recensés, des divers sous-marins aux bâtiments de surface, sans oublier la faune marine. Les multiples vues permettent d'admirer la fabuleuse gestion de la lumière. Les eaux sont non seulement plus ou moins opaques selon la profondeur, mais les sous-marins comportant



L'ARMEMENT DE BASE



TORPILLE ANTI-TORPILLES



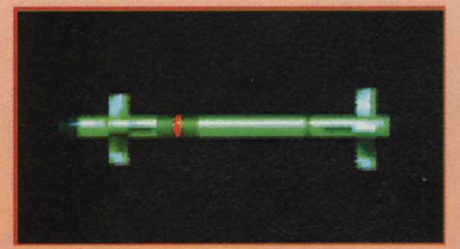
MISSILE DE CROISIERE



MINE



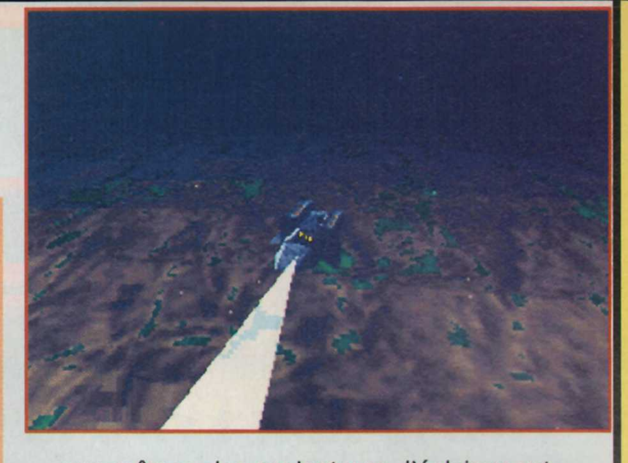
PBRS



MISSILE SURFACE-AIR



TORPILLE MK 96



eux–mêmes des projecteurs, l'éclairement d'une paroi rocheuse par les faisceaux lumineux risque d'en étonner plus d'un. Malheureusement, ce foisonnement d'objets détaillés se paie en rapidité, mais surtout, en fluidité d'animation. Si les missions "entre deux eaux" sont correctes, celles se déroulant au fin fond des abysses sont parfois d'un saccadé à la limite du supportable. On est prévenu, Subwar est plutôt conseillé pour les grosses grosses configurations. Le niveau de détail est bien sûr configurable, mais quand même... Par ailleurs, quelques séquences FLI (3D Studio) ajoutent un peu de piquant à un ensemble déjà fort satisfaisant. Enfin, côté son, si la version bêta que nous avons testée n'était pas encore finalisée, quelques bruitages comme les fameux "bip" des sonars ou les sifflements des torpilles, d'excellente qualité, promettent une ambiance des plus réalistes. Contrairement à ce qui était présagé, Subwar n'est pas aussi complet et complexe qu'on s'y attendait. La stratégie et la simulation ont été mises de côté au profit de l'action pure et dure. Nul ne s'en plaint, car l'ambiance est si bien servie, qu'on s'y croirait. Mais tout de même, pour un jeu de sous-marin, Subwar manque un peu de profondeur...

CALOR



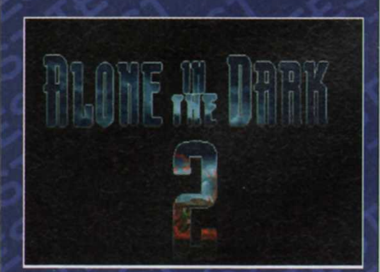




MEGASTAR joystick

Alone in t

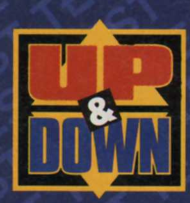
Vive le noir ! vive la solitude ! vive 2 !



EDITEUR INFOGRAMES



GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	11
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	12
GLOBAL	91%



▲ Le scénario est très intéressant. Le mélange d'action et d'aventure est bien dosé.
▲ C'est beau, mais que c'est beau !
▼ Lorsque trop de personnages sont à l'écran, c'est un peu lent, aussi est-il difficile de se défendre.
▼ La musique n'est pas terrible.

CONFIG. MINI: 486 25

Exit de Derceto, la maison hantée de Alone 1, nous voici maintenant dans les années 30 à Kitchen hell's en Californie. Dès la présentation, on se surprend à redécouvrir une technique de jeu qu'on croyait parfaitement aboutie : Alone 1 vous a impressionné ? C'est que vous ne connaissez pas Alone 2 ! Dans ce jeu, vous incarnez Edward Carnby, détective privé. Votre mentor et ami, le détective Strider, est parti à la recherche de Grace, une petite qui a disparu. Lui aussi, hélas, a disparu, aussi décidez-vous de pénétrer dans la demeure afin de délivrer et votre ami, et la petite fille. Mêlant polar et fantastique, Alone 2 vous entraîne dans une histoire de pirates-contrebandiers : tous les cent ans, afin de rester immortels, les pirates doivent "donner" leur vieillesse à un être jeune. Lorsqu'ils sont dans le monde réel, les pirates ont l'aspect de bandits, mais dès qu'ils mettent le pied sur leur antique gallion, reconstitué dans un lac souterrain, ils reprennent l'aspect de flibustiers et se battent alors à l'épée ou au sabre d'abordage. Beaucoup plus riche que Alone 1, en ce qui concerne le scénario, A2 comporte également un nombre de lieux plus important. On reprochait à A1 d'être un peu court : le message est bien passé chez Infogrames, et cette fois-ci, il faudra compter près d'une centaine d'heures pour espérer finir la partie. Dès les premiers tableaux, beaucoup d'action en perspective. Le héros se retrouve dans un labyrinthe végétal, un peu comme celui du film "Le Limier", ou des "As d'Oxford" (Laurel et Hardy), ou de "Shining", ou de... Bon, c'est un labyrinthe végétal, quoi, avec des haies en buis formant un dédale qui aurait de quoi me faire perdre le fil. Cette première partie est une véritable boucherie, et au moindre détour de haie, le danger guette. Les déplacements, qui se font en 3D dans un décor 3D, sont encore plus impressionnants qu'auparavant, et le système de commande au clavier est simple et instinctif. Première surprise, les animations des personnages sont vraiment plus travaillées que dans A1. Carnby se déplace impeccablement et dispose, pour se battre, de mouvements très réalistes (et heureusement, très efficaces aussi) : cro-



Quand on a dix ans, le combat est très limité. Ici, le célèbre coup du "J'te tire la langue". Na !

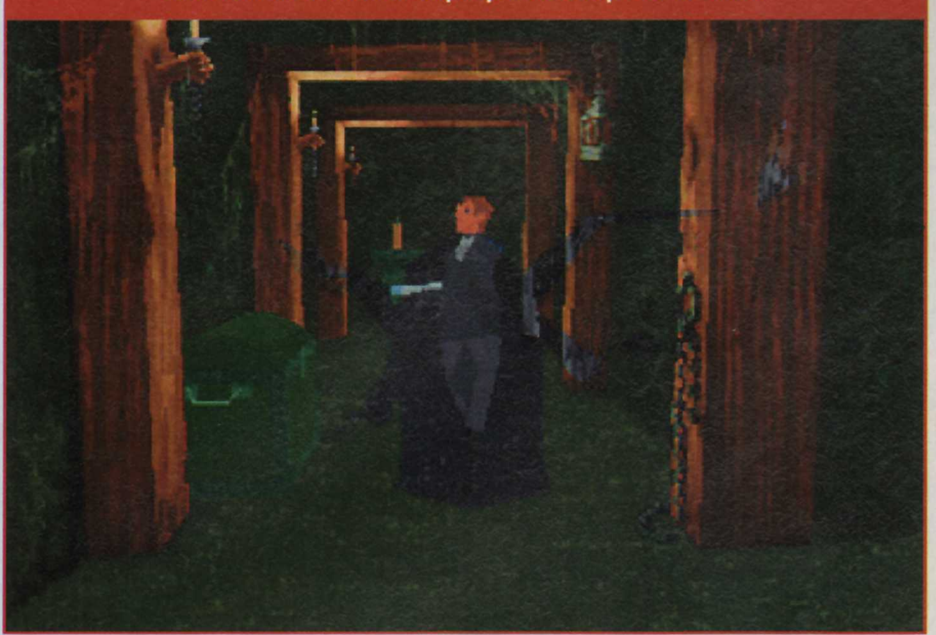
Sur le bateau de pirates, vous dirigez Grace. Sur cet écran, tous les personnages bougent. C'est un peu lent, mais c'est une fois de plus hyper beau.



he Dark 2



La partie prend un aspect fantasmagorique vers la fin, mais çà et là, on rencontre quelques adversaires dont on se rend bien compte qu'ils ne sont pas de chez nous.







chets, coups de pied et coups de boule. Une fois le premier adversaire à terre, (re)surprise : on trouve une Thomson camembert et son chargeur. Yep ! il va y avoir de la viande collée au mur ! Au passage, entre deux giclées de pruneaux, on peut remarquer que de nombreuses animations, purement esthétiques, égaient les haies : visages grimaçants "morphés", oiseaux passant dans le ciel, serpents, etc. "Morphé", ça vient de "morphing" et non pas de la mythologie. Du reste, Morphée était le dieu du sommeil et là, c'est pas le moment de s'endormir. Et pourtant, le labyrinthe, qui devrait vous occuper un bon petit bout de temps, n'est qu'une sorte d'apéritif. Le temps de trouver une entrée souterraine, et c'est parti.

PLUS BEAU QUE BEAU

Autant les décors végétaux étaient beaux, autant les souterrains sont super beaux. Le temps de découvrir le cadavre de votre ami, le temps d'ouvrir une porte et de zoner à droite et a gauche, et vous voilà dans la maison. Autant les souterrains étaient super beaux, autant la maison est hyper belle. Au mur, de nombreux objets, 3D ou 2D, mappés directement, rajoutent à l'ambiance générale : les ampoules électriques clignotent, le moindre robinet fuit, et çà et là, des rats, araignées et autres bestioles ne font que passer, juste pour faire joooli. En revanche, les habitants de la maison, eux, ne sont pas là pour faire joooli. On pourra admirer l'esthétique des déplacements, la façon particulière que chaque adversaire a de combattre, qui avec un fusil à pompe, qui avec une poêle à frire, mais si vous voulez un conseil, on s'abstiendra d'admirer trop longtemps : plus qu'à Derceto, il va s'agir de tirer vite et bien, car la maison est gigantesque et les adversaires fort nombreux, décidés et agressifs. A me lire, on pourrait penser qu'A2 est un jeu de baston, mais faut pas croire tout ce qui est écrit dans les journaux : contrairement à ce qui était annoncé par ce crétin de Moulinex, l'aventure est très présente dans Alone 2. De nombreux endroits nécessitent qu'on trouve des passages secrets, et plusieurs fois dans le jeu, il faut se livrer à des manipulations assez tordues avec certains objets. Mieux encore, en cours de partie, vous allez devoir changer de cavalier. A un moment, en effet, vous allez mettre la main sur Grace, mais hélas, la joie sera de courte durée car vous serez à votre tour prisonnier des pirates.





Votre ami détective s'introduit dans la propriété. Après avoir déjoué les gardes, il escalade la facade et s'apprête à délivrer Grace et puis... plus de nouvelles. Quelques jours plus tard, vous arrivez en taxi. Après avoir fait exploser la grille, vous voilà sur place. C'est parti pour des heures et des heures et des heures de jeu.

Alone in the Dark 2

LES SCÈNES CINÉMATIQUES.

OUTRE QUELQUES SCÈNES 2D, LE JEU COMPORTE DE NOMBREUSES SCÈNES NON INTERACTIVES, QUI VIENNENT SANCTIONNER L'UNE OU L'AUTRE DE VOS ACTIONS.

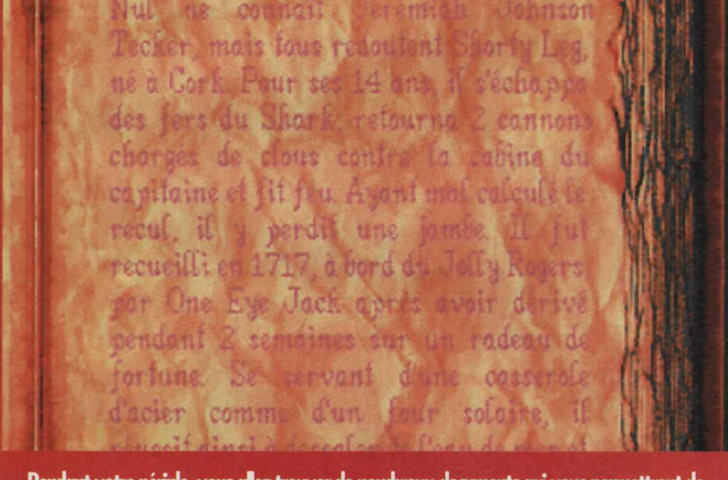






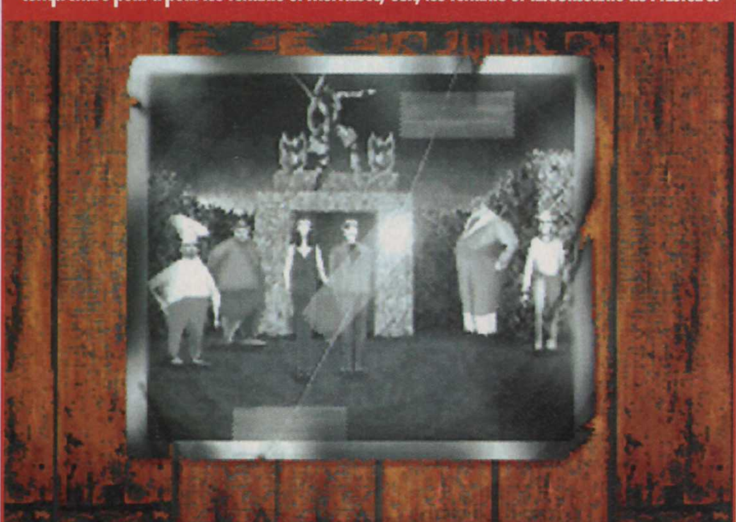






Nul ne connait Jeremiah Johnson Tecker, mais tous redoutent Shorty Leg, né à Cork. Pour ses 14 ans, il s'échappa des fers du Shark, retourna 2 cannons chargés de clous contre la cabine du capitaine et fit feu. Ayant mal calculé le recul, il y perdit une jambe. Il fut recueilli en 1717, à bord du Jolly Rogers par One Eye Jack après avoir dérivé pendant 2 semaines sur un radeau de fortune. Se servant d'une casserole d'acier comme d'un four solaire, il

Pendant votre périple, vous allez trouver de nombreux documents qui vous permettront de comprendre petit à petit les tenants et mortaises, euh, les tenants et aboutissants de l'histoire.



DE L'ACTION ET DE L'AVENTURE

A ce moment, vous allez devoir diriger Grace, et la partie prend un tour encore plus "aventure". Grace (l'héroïne de Jack in the Dark, soit dit en passant), ne peut pas manier la mitraillette ou le fusil à pompe. Pour se défendre, à part un peu de poivre, elle ne dispose que des moyens du bord : tirer la langue, se balancer d'un pied sur l'autre, etc. Bref, il faudra finasser et pratiquer l'art de l'esquive. Dans cette partie du jeu, on retrouve un peu du côté fantastique de Alone 1, et de nombreuses scènes sont d'une beauté rare. Autant le reste du jeu est hyper beau, autant, ces scènes sont vraiment, heu... mieux. Il faut dire que A2 est un logiciel monstrueux (près de 4 fois plus vaste que A1) : les décors comportent de nombreux objets 3D (600 contre 90 pour A1 !) et les animations sont, elles aussi, plus fines (1 500 animations, rien que ça). Côté son, de nombreux effets digitalisés rehaussent l'action. Comme dans Alone 1, les pas du personnage font un son différent suivant le type de sol où il évolue. En revanche, la musique est loin d'être satisfaisante. Excepté cette remarque, si l'on résume, voilà un jeu qui bénéficie d'une interface ergonomique, d'un scénario béton, de graphismes 2D et 3D à tomber par terre et d'un charme tout particulier, auquel vous serez sensible si vous aimez cette catégorie de jeux trop rares : la catégorie des bons jeux.

Moulinex

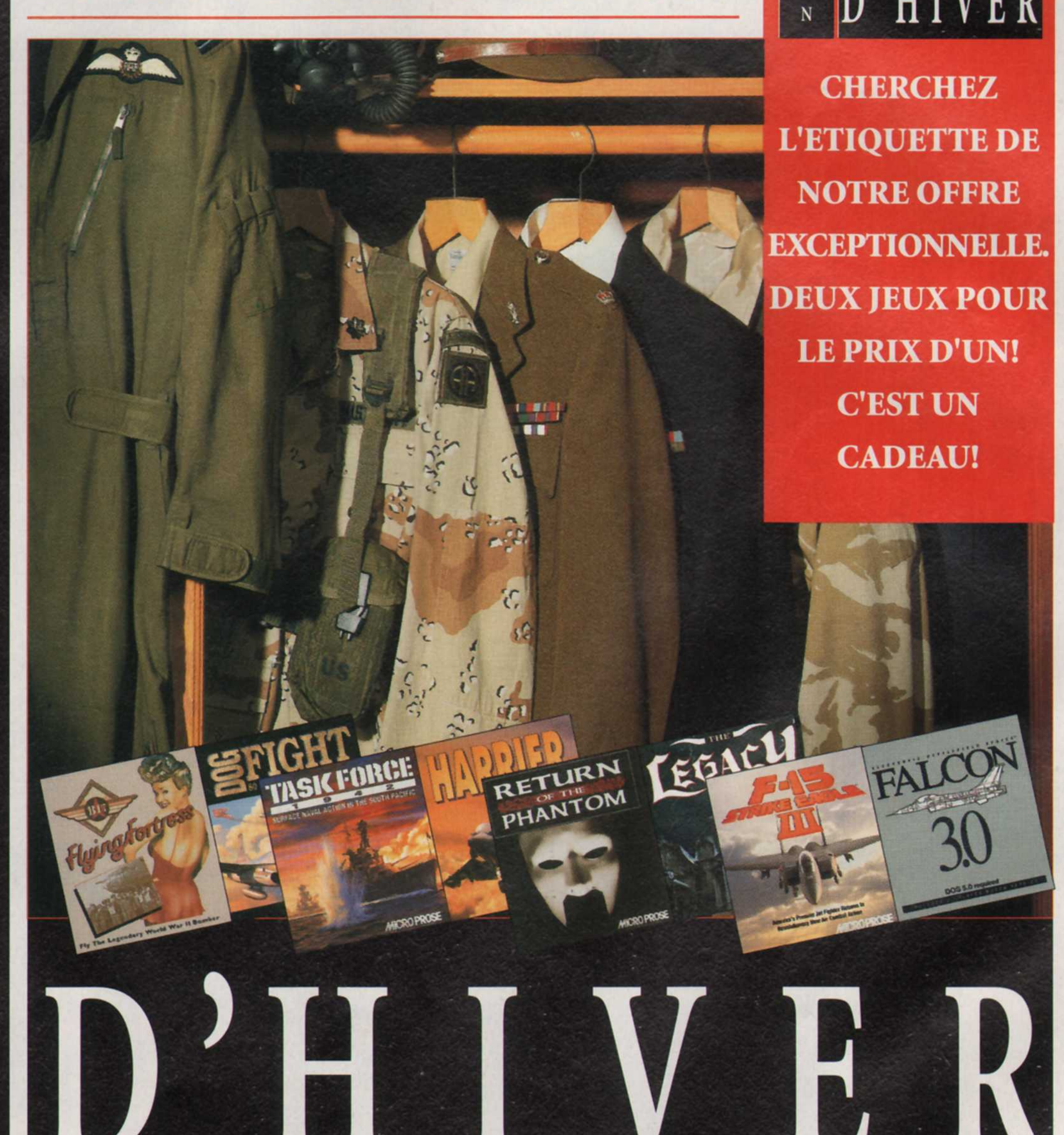


91%

C O L L E C T I O N

MICROPROSE

Deux grands classiques de MicroProse réunis pour l'offre spéciale de la collection d'hiver.



D'HIVER

QUI SEREZ-VOUS CE SOIR?

TEST AMIGA

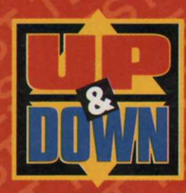
COMPATIBLE A1200/A600



EDITEUR VIRGIN



GRAPHISME	12
BRUITAGE	16
MUSIQUE	13
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	12
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	08
GLOBAL	75%



▲ Vos ennemis sont dotés de capacités de motricité assez impressionnantes.
▲ En clair, "faites gaffe, y speedent à donf !"
▲ L'ambiance "alien" est bien là. D'ici, j'en vois certains, parmi vous, frissonner de plaisir.
▼ Soyons clairs, les graphismes sont carrément moches.
▼ Le jeu est un petit peu trop difficile, en raison principalement du temps vraiment trop court, et on se sent, par moment, gagné par le découragement.
▼ Les décors ne varient pas assez au fil des niveaux.

ALIEN 3

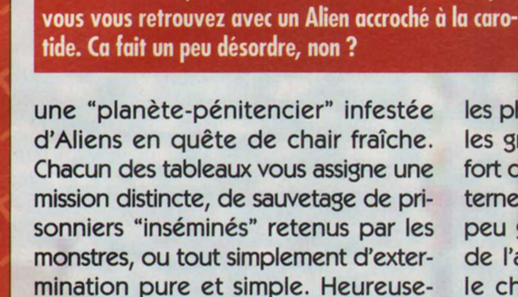
Un jeu d'arcade difficile et stressant

Avec un retard assez conséquent -le soft devait sortir il y a quelques mois sous le label d'Acclaim-, Virgin nous propose enfin l'adaptation Amiga d'Alien III. Une fois de plus, c'est cette chère Ripley, et donc vous, qui allez devoir vous astreindre à exterminer les hordes de bestioles visqueuses lancées à votre poursuite. Vous êtes de nouveau en assez mauvaise posture, puisque votre vaisseau s'est écrasé sur une "planète-pénitencier" infestée d'Aliens en quête de chair fraîche. Chacun des tableaux vous assigne une mission distincte, de sauvetage de prisonniers "inséminés" retenus par les monstres, ou tout simplement d'extermination pure et simple. Heureusement, vous ne partez pas sans biscuits, vos "effets personnels" consistant en un lance-flammes, un lance-grenades, un fusil d'assaut et un bon paquet de grenades. Tout cela ne sera pas de trop, car les Aliens sont sacrément rapides. A peine apercevez-vous leur écho sur votre radar miniature, qu'hop, hop, et hop, ils sont sur vous en trois bonds. Ce qui vous indique au passage que l'animation est de bonne facture, les sprites des immondices étant assez imposants. De plus, il vous faut faire fissa, car les bébés Aliens menacent d'éclore à tout moment dans le ventre des captifs, au secours desquels vous volez. Vous l'avez constaté en jetant un oeil sur les photos qui accompagnent ce test, les graphismes ne sont pas le point fort d'Alien III. Les couleurs sont ternes et la résolution quelque peu grossière. Pour ce qui est de l'aspect sonore, vous avez le choix entre une musique assez réussie mais agaçante à la longue, ou des bruitages (principalement des détonations) sobres. Il est un peu dommage que l'on ne puisse obtenir les deux simultanément. Cependant, en dépit de ces inconvénients, le soft est sauvé par son atmosphère oppressante : le temps limité -caculé au plus juste, croyez-moi-, les munitions qui ne le sont pas moins et qui viennent s'additionner aux monstruosités qui risquent à tout moment de surgir comme l'éclair, ne peuvent pas laisser le joueur indifférent

PINKY

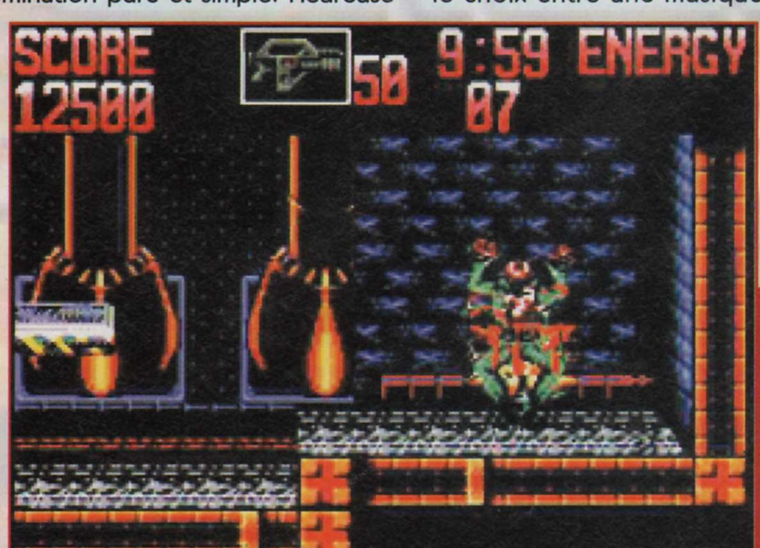


Aïe ! Coincé entre deux puent-la-mort, ma situation semble mal engagée.



Je vous le disais, la moindre seconde d'inattention, et vous vous retrouvez avec un Alien accroché à la carotide. Ca fait un peu désordre, non ?





Voici ce qui risque d'arriver aux malheureux otages, si vous ne rappliquez pas à temps.



Tous les matins,
entre 6h30 et 9h,
Mahler reprend
forme humaine ...



"Bonjour Mahler"

sur



LA FRÉQUENCE DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKYROCK.

favre & lhaik



COMPATIBLE A 600 ET A 1200

KRUSTY'S FUN HOUSE

"L'anti-Lemmings"



EDITEUR VIRGIN



GRAPHISME	12
BRUITAGE	08
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	14
GLOBAL	74%



▲ Les énigmes sont parfois très tordues, surtout dans les niveaux avancés ; il faut vraiment utiliser ses cellules grises pour trouver les solutions.

▲ Les pièges à rats sont très drôles : ils peuvent, selon les cas, brûler, électrocuter ou écraser à coups de gant de boxe les malheureuses boules de poils.

▼ Le scrolling est saccadé et cela gâche une partie du plaisir.

▼ J'aime pas les clowns !





Les ventilateurs propulsent les rats à l'autre bout de la pièce, pour peu que l'on arrive à les amener devant.

Après Bart Vs the Space Mutants d'Ocean, voici un deuxième soft ayant pour personnages principaux les Simpsons. Cette fois, c'est Acclaim qui a réalisé le soft, pour ensuite en céder les droits d'exploitation à Virgin. Vous n'y incarnez aucun des membres de la célèbre famille, mais Krusty le clown est le héros favori de Bart. Votre but est de sauver sa maison qui est menacée par une invasion de rats. Heureusement pour lui, les Simpsons ont amené avec eux divers pièges, afin de débarasser leur ami des indésirables rongeurs. La chance pour Krusty réside dans le fait que ces rats ne sont pas très intelligents, voire carrément stupides. Tels les Lemmings moyens, ils marchent en ligne droite et font demi-tour lorsqu'ils rencontrent un obstacle. Krusty doit donc s'arranger pour tracer leur route droit vers les pièges. Pour cela, il peut prendre et déposer des blocs de pierre comme des escaliers, afin de permettre aux rats de franchir les obstacles sur leur chemin. Bref, c'est exactement comme dans Lemmings, sauf que le but est ici de tuer les rongeurs. Toutefois, Krusty est trop grand pour emprunter les mêmes voies que les rats, et les blocs de pierre sont parfois dissimulés dans des endroits éloignés de la maison, aussi KFH comporte-t-il également les éléments d'un jeu de plates-formes. Voilà donc un jeu assez original, combinant avec bonheur action et réflexion. Cependant, tout n'est pas si idylique, car le soft est desservi par une réalisation moyenne. Les graphismes sont loin d'être extraordinaires, même s'ils sont directement inspirés du dessin animé. On aurait aimé un peu plus de couleurs dans tout cela. En ce qui concerne l'animation, si Krusty et ses ennemis bougent parfaitement bien, le scrolling multi-directionnel qui accompagne leurs déplacements est un peu saccadé. Enfin, la musique, dans le style "cirque", est bien faite mais promptement insupportable. Tout cela est fort dommage, car avec une meilleure réalisation, Krusty's Fun House aurait été un excellent jeu, digne successeur des Lemmings. Cependant, si vous appréciez les logiciels de réflexion, vous adorerez vous creuser la tête sur les énigmes de ce jeu, afin de trouver comment éliminer ces =!*^$ù-! de rats.

Pinky

Voici la machine que Bart actionne, et qui écrase impitoyablement ces petites boules de poils.



74%

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

7 CITY OF GOLD	249
ACES OF PACIFIQUE	299
AIRBUS A320 USA	299
ALFRED CHICKEN	239
ALIEN BREADVF	269
ALONE IN THE DARK	319
B-WING	199
BATTLE ISLE	209
BETRAYAL AT KRONDOR	309
BLADE OF DESTINY	279
BLUE AND THE GREY	NC
BLUE FORCE	NC
BODY BLOWS	259
BURNING RUBBER	259
CANTONA STRIKER	259
CHESSMASTER 4000 WIND.	259
COMANCHE MISSIONS	199
CYBERRACE	NC
DARKMERE	259
DARKSUN	339
DAY OF TENTACLE	309
DOGFIGHT	259
DRACULA	299
DREAMLANDS	219
ENTITY	259
F15 STRIKE EAGLE 3	339
FIRECOPTER	289
FLIGHT SIMULATOR 5	389
FRONTIER ELITE 2	379
GENESIA	269
GOAL	279
GOBBLINS 3	289
HIRED GUNS	NC
INCA 2	379
INTERNATIONAL OPEN GOLF	229
JURASSIC PARK	249
LANDS OF LORE	299
LEGACY OF SORASIL	339
LEGEND OF VALOR	289
LORDS OF POWER	359
MORPH	NC
NFL FOOTBALL VF	269
PGA GOLF WIN. VF	359
PREHISTORIK 2	239
PRIVATER S.A.P.	139
RETURN TO ZORK	299
RYDER CUP GOLF	259
SERPENT ISLE - SILVER SEED	129
SHADOW CASTER	299
SIM FARM	259
SIMON THE SORCERER	339
SINK OR SWIM	289
SOFT KARAKOE	xxx
SPEED RACER	269
STREETFIGHTER 2	199
STRONG HOLD	275
SUPER LEAGUE MANAGER	289
T.F.X.	399
THEATRE OF DEATH	329
TURRICAN 3	xxx
SERPENT ISLE ULTIMA 7 VF	289
WING COMMANDER ACADEMY	249
WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS	179
YO! JOE!	209

CD-ROM

Lecteur PANASONIC simple vitesse	1990
Lecteur PANASONIC double vitesse	1990
CHESSMASTER PRO	329
CURSE OF ENCHANTIA	219
DAY OF TENTACLE	159
DUNE VF	349
EYE OF BEHOLDER 3	319
GOBBLINS 3	419
GUNSHIP + MIDWINTER	379
INCA	379
INDY 4	329
KING QUEST 6	349
KYRANDIA	359
LAURA BOW 2	319
LOOM	379
LORD OF THE RING	409
M1 TANK PLATOON	309
RAILROAD TYCOON	309
REALMS	319
RETURN TO ZORK	379
RINGWORLD	269
SECRET WEAPON LUFTWAFFE	329
SHUTTLE	389
SPACE QUEST 4	419
SPIRIT OF EXCALIBUR	309
THE 7TH GUEST	479
ULTIMA WORLD 1 + 2	319
WRATH OF DEMON	339

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYSTICK QF5	119
JOYSTICK JOYS TOPSTAR	259
JOYSTICK JOYS COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	699
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	999
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1890
SOUNDEXPERT PRO DELUXE	1180
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

UTILITAIRES PC

ASTRODOMUS(astrologie)	339
CIEL COMPTABILITE	969
CIEL COMPTA LIBERALE	979
CIEL PAIE	989
CIEL IMMOBILISATIONS	959
CIEL GESTION Commerciale	979
CIEL GESTION Associations	959
CIEL Rapproch. Bancaire	949
PC GLOBE 5.0	499
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	489
QEMM 7.0	1079
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

AMIGA CD 32

CONSOLE CD-32	**2400**
ALIEN BREAD	150
ALFRED CHICKEN	219
COMPOSER QUEST	299
DEFENDER OF THE CROWN	269
DEGENERATION	219
F17 CHALLENGE	199
INTERN. OPEN GOLF	259
JURASSIC PARK	299
JAMES POND 2	229
LEGACY OF SORASIL	199
LOTUS TURBO TRILOGY	229
OVERKILL	219
PINBALL FANTASY	229
QWAK	150
ROBOCOD	269
RYDER CUP GOLF	229
SLEEP WALKER	219
SENSIBLE SOCCER	229
SURF NINJAS	259
ZOOL	209
UTOPIA 2	269

ACCESSOIRES AG - ST

	ST	AG
ALIMENTATION A500/+/600		389
CABLE PERITEL AG		119
CART. MKIII 2000		599
CART. MKIII 500		499
CRAYON OPTIQUE A500/+		299
DOUBLEUR DE BUS MKIII		159
EXT. 1.5 Mo A500 + Horloge		899
EXT. 1 Mo A500+		399
EXT. 1Mo A600 + Horloge		499
EXT. 512 Ko A500		249
EXT. 512 Ko A500 + HORLOGE		299
EXT. 512 Ko A500+		399
INTERFACE MIDI AMIGA		199
LECTEUR EXTERNE 3".5		615
LECTEUR INTERNE 3".5	490	490
PACK VIDI 12RT		1990
PACK VIDI 24RT		2990
SOURIS GENIUS	199	199
SWITCH SOURIS/JOYS.	199	199
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS		75
FOOT PEDAL	149	149
KONIX SPEEDKING	89	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99	99
KONIX NAVIGATOR	109	109
MANTA RAY	99	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129	129
QUICKJOY MEGASTAR	219	219
QUICKJOY TOPSTAR	199	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39	39

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFHD	69 F	130 F	300 F
Les disquettes HD sont préformattées DOS			
3" 1/2 DFDD	65 F	120 F	275 F

JEUX AG - ST

	ST	AG
AIRBUS A320 USA	239	299
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN BREED 2		229
ALIEN BREED 2 (AG 1200)		249
ALIEN 3		219
B17	239	239
BATTLE ISLE 93		199
BLADE OF DESTINY		279
BLUE AND THE GREY		NC
BOB'S BAD DAY		189
BODY BLOWS		199
BODY BLOWS GALACTIC		229
BODY BLOWS GALAC. (AG 1200)		259
BURNING RUBBER		229
CANTONA STRIKER	179	239
CHAOS ENGINE	189	199
CIVILISATION (AG 1200)	219	289
DARKMERE	219	229
DESERT STRIKE		199
DIGGERS (AG 1200)		NC
DOGFIGHT	239	239
DONK		249
DRACULA		269
ENTITY		229
F1 G.PRIX MICROPROSE		249
FIRE COPTER		290
FRONTIER ELITE 2		339
FUN RADIO 3	329	329
GENESIA		259
GOAL		239
GOBBLINS 3	269	289
GUNSHIP 2000		239
GUY ROUX MANAGER	249	249
HIRED GUNS		239
INDY 4 ACTION		299
INTERNATIONAL OPEN GOLF		279
ISHAR 2		239
ISHAR 2 (AG 1200)		239
JURASSIC PARK		199
JURASSIC PARK (AG 1200)		209
LEGACY OF SORASIL		259
LEGEND OF VALOUR	269	269
LORDS OF POWER		309
MORPH		199
MORPH (AG 1200)		NC
O.M. SUPERFOOTBALL	199	199
OVERDRIVE		229
PREHISTORIK 2		259
REACH FOR THE SKY	239	239
RYDER CUP GOLF		239
SIM LIFE (AG 1200)		249
SIMON THE SORCERER		299
SOCCER KID		219
STREETFIGHTER 2	189	199
SUPER LEAGUE MANAGER	229	229
SYNDICATE		219
T.F.X. (AG 1200)		NC
THE PATRICIAN	229	249
THEATRE OF DEATH		269
TRANSARTICA		259
TRANSARTICA (AG 1200)		NC
TURRICAN 3		249
URIDIUM 2		189
YO! JOE!		209
ZOOL (AG 1200)		259

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
*** = AG, PC & ST

688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
A.D.S. SHERMAN M4 (AG)	159
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
BATTLE CHESS (***)	119
BATTLE HAWKS 1942(***)	149
BUDOKAN(***)	129
CADAVER (ST)	99
CALIFORNIA GAMES 2(***)	139
CHESSMASTER 2100(AG)	149
CHUCK ROCK (AG)	139
CRYSTAL OF ARBOREA (***)	99
D.GENERATION(AG)	159
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F 19 STEALTH FIGHTER(***)	169
FINAL FIGHT(AG, ST)	99
FLIGHT OF INTRUDER(AG, ST, PC)	159
HERO QUEST(***)	109
HOOK (***)	139
INDI. JONES LAST CRUSADE(***)	159
INDY 500 (AG, PC)	159
JACK NICKLAUS GOLF(AG, ST)	109
JACK NICKLAUS GOLF(PC)	129
KICK OFF DATA (AG)	99
KNIGHTMARE(***)	159
LAST NINJA 3(AG, ST)	139
LEANDER (AG, ST)	159
LEGEND(AG, ST)	159
LEGEND(PC)	189
LOOM (***)	159
LOTUS 2 TURBO CHAL. (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON(***)	149
MANCHESTER UNITED(***)	99
MANIACS MANSIONS(***)	129
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MERCS(AG, ST)	119
METAL MUTANT(***)	99
MIG 29(***)	149
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH(***)	149
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
PRO TENNIS TOUR(***)	129
POWER MOPNGER (AG)	99
RBI BASEBALL (AG)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
R V F HONDA(AG, ST)	99
SHADOWLANDS (***)	139
STORM MASTER(***)	129
STREET FIGHTER (ST)	99
STRIKE FLEET(***)	129
TEAM SUZUKI(ST, PC)	129
TENNIS CUP 2(***)	129
TERMINATOR 2(***)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
THE SIMPSONS(AG, ST)	99
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
UTOPIA (PC)	139
WING COMMANDER (PC)	169
WWF(***)	99

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS		399
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
DELUXE MUSIC 2.0		779
DELUXE PAINT IV		699
DISCOSCOPIE PRO		349
DIRECTORY OPUS 4.0		719
EXCELLENCE 3.0		499
FUN COLOR		739
GFA BASIC 3.0		749
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI

	AG/ST	PC
ADI FRANCAIS CE1	285	325
ADI FRANCAIS CE2	285	325
ADI FRANCAIS CM1	285	325
ADI FRANCAIS CM2	285	325
ADI FRANCAIS 6e	285	325
ADI FRANCAIS 5e	285	325
ADI FRANCAIS 4e	285	325
ADI FRANCAIS 3e	285	325
ADI MATHS CE1	285	325
ADI MATHS CE2	285	325
ADI MATHS CM1	285	325
ADI MATHS CM2	285	325
ADI MATHS 6e	285	325
ADI MATHS 5e	285	325
ADI MATHS 4e	285	325
ADI MATHS 3e	285	325
ADI ANGLAIS 6e	285	325
ADI ANGLAIS 5e	285	325
ADI ANGLAIS 4e	285	325
ADI ANGLAIS 3e	285	325
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	195	225

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS débutant 6e/5e	275
ANGLAIS Confirmé 6e/5e	275

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1550
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/......./3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
BOITIER BD 53L 50X3.5"	59
ETIQUETTES 3.5"x100	30

VIDI AMIGA 12RT

1990 F

KIT MULTI-MEDIA 3199

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC**
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION
COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
CARTE **SOUND BLASTER PRO**
+
LOGICIELS UTILITAIRES
+
6 CD-ROM
Monkey Island, Grandma & Me, Carmen San Diego
The 7th Guest, Loom, Animals

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références.
Contactez-nous

Commandez par :

93.97.22.00 · MINITEL **3615 JESSICO**



JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

S/TOTAL	
PORT	3 0
TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

2/12

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

votre ordinateur :

Fury of the F[urries]

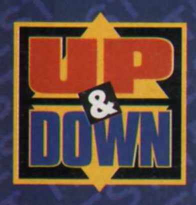
"L'un des jeux les plus originaux



EDITEUR KALISTO



GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	19
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	19
GLOBAL	89%



▲ On se demande comment les graphistes parviennent à placer autant de détails sur des sprites aussi petits.
▲La musique SoundBlaster est l'une des plus géniales qu'il m'ait été donné d'entendre.
▲ L'animation est remarquable.
▼Le décor d'arrière-plan manque cruellement de couleurs.

Le monde des boules de poils ne se porte pas bien ces temps-ci. Mais au fait, connaissez-vous les Tinies ? Elles n'en sont pourtant pas à leur première apparition. Rappelez-vous, il n'y a pas si longtemps, vous aviez pu les découvrir au sein d'un jeu de réflexion (Joystick n° 32, page 232, pour être précis). Les revoilà aujourd'hui dans un jeu de plates-formes d'une grande originalité, à la réalisation soignée.

UNE HISTOIRE À SE METTRE EN BOULE

Ces petits personnages fort sympatiques n'attachent d'importance qu'à la plaisanterie, alors forcément, ils n'arrêtent pas de faire de grosses conneries à longueur de temps. Autant vous dire que ce n'est pas du gôut de tout le monde. Ce n'était en tout cas pas de celui du groupe de Tinies rebelles qui finissent par dérober un vaisseau spatial pour se tirer loin de leurs compatriotes et de leur vannes pourries. Mais ce n'était là qu'une excuse, nos lascars projetant en fait d'envahir notre chère planète. Heureusement, nous avions réussi à les repousser (dans Tiny Skweeks) et ces derniers s'en sont retournés tels qu'ils étaient venus. Cette épreuve les ayant quelque peu refroidis, ils décidèrent de rejoindre leur monde débile, où, tout compte fait, il ne faisait pas si mal vivre. C'est alors que les choses se compliquent. Alors que le vaisseau s'apprête à entamer une descente douce et progressive, l'engin se transforme subitement en clou volant, percutant ainsi de plein fouet le sol sklumphien. Heureusement, l'épaisse couche de poils recouvrant la peau de ces êtres bizarres, les aide à s'en sortir indemnes. Mais cela n'explique en rien le



Voilà l'exemple type de ruse dont vous devrez faire preuve: un Tiny rebelle vous bombarde de sa fenêtre. Qu'à cela ne tienne, il suffit d'aller sonner à sa porte pour que cet abruti se précipite vers la sortie. Tirez-lui alors dessus.

CONFIG.MIM. 386/25



Les Tinies rebelles sont de retour sur leur planète natale, Sklumph.



Mais à peine sont-ils arrivés en orbite, que l'ordinateur de bord pète les plombs... Il se passe quelque chose d'anormal sur leur planète.



Ce qui devait arriver arriva, et nos boules de poils s'écrasent lamentablement sur la surface de Sklumph.



Malgré la violence du choc, les Tinies parviennent à s'en sortir indemnes.



L'un d'eux décide alors de se rendre dans le royaume, afin de résoudre ce mystère.



Sa surprise est immense, lorsqu'il apprend qu'un tyran a renversé le pouvoir. Il est désormais le seul à pouvoir rétablir la paix...

Furries

de l'année"

désordre total qui règne sur la planète de la blague foireuse. Un occupant se dévoue alors pour aller rendre visite au Roi. C'est alors qu'une fois rendu sur place, le courageux Tiny découvre que sa Majesté, victime d'une blague douteuse, est retenue prisonnière dans son propre royaume. C'est que ça ne rigole plus tellement au pays des andouilles. Votre mission consiste donc à diriger la boule à poils dans les 100 niveaux que comporte ce jeu, et à rétablir la paix et la joie de vivre. Mais la tâche n'est pas si simple, car le tyran a changé la personnalité de tous les Tinies - grâce à sa redoutable machine - qui n'étaient pas d'accord avec lui. Vos ennemis seront donc des vieux travestis de la mort qui n'hésiteront pas à vous rentrer dans le lard. Du sosie de Batman en passant par la caricature du Lemming qui avance tout droit sans réfléchir, vous allez devoir user de toutes les ruses pour mener à bien votre mission. Celle-ci débute d'ailleurs dans le désert de Sklumph.

LE TINY MORPHING

Le principe du jeu est ultra simple. Vous déplacez, à l'aide du clavier ou de la manette, un Tiny qui doit parvenir, par n'importe quel moyen que ce soit, à l'autre extrêmité du tableau. Ce dernier peut donc


Votre Tiny, lorsqu'il est vert, peut s'accrocher à tout se qui dépasse. Comble de la finesse, la corde épouse la forme des objets qu'elle heurte


Vous rencontrerez fréquement des portes magiques. Celles-çi vous retirent ou vous ajoutent le pouvoir crrespondant à la couleur, suivant que vous franchissez d'un côté ou de l'autre



1 • Vous devez commencer avec le Tiny rouge. Dans cette couleur, vous pouvez défoncer les pavés qui sont sous vos pieds.
2 • Lorsque c'est chose faite, descendez jusqu'à la pierre, puis poussez-la dans l'eau afin d'en faire remonter le niveau.
3 • Dirigez-vous ensuite vers le point 3 et transformez-vous en Tiny vert. Il vous est, dès lors, possible de lancer votre corde au-dessus de votre tête et de vous rendre jusqu'au point 4.
5 • Le point de téléportation vous renvoie sous l'eau. Comme vous ne disposez pas du Tiny bleu permettant de rester sous l'eau, vous devez vous dépêcher de ramasser les pièces et de rejoindre le point de téléportation (6).
6 •Vous voilà téléporté en 7.
7 •Faites tomber la grosse pierre, puis poussez-là jusqu'à ce qu'elle tombe à son tour dans l'eau.
8 • Remontez ensuite jusqu'au point 8 à l'aide de la corde du Tiny vert, puis procédez de la même manière que précédemment. Une fois les trois pierres dans l'eau, le niveau est suffisamment haut pour vous rendre à la nage vers la sortie.

Il est possible que vous ayez besoin du Tiny jaune (seul à pouvoir tirer) pour vous débarrasser du piaf qui vous court après.

LE DEBUT DU DEUXIEME NIVEAU

marcher, courir et sauter. Comme vous pouvez aisément le deviner, de par sa forme ronde, le Tiny rebondit partout et a bien du mal à se stabiliser. Mais la grande particularité de votre personnage réside dans le fait qu'il peut se transformer en quatre "Tinies" différents. C'est-à-dire qu'il peut adopter quatre couleurs, chacune d'entre elles lui conférant des pouvoirs plus ou moins évolués. Par exemple, la couleur jaune lui permet de tirer, alors que la couleur verte le transforme en véritable alpiniste capable de grimper sur n'importe quoi. De même que dans un jeu du genre de Lemmings, ces pouvoirs ne sont pas tous disponibles dans tous les niveaux, et vous devrez vous contenter de ce que l'on vous donne. Dans les stages plus avancés, vous devrez subir des changements de couleurs en traversant les portillons magiques, vous agripper aux plates-formes ou encore actionner une série de mécanismes libérant l'accès vers la sortie. Bref, autant de possibilités que de niveaux ! Pour les connaisseurs, Fury of the Furries est un savant mélange de Lemmings et de Morph (sur Amiga). A l'instar de ces deux programmes, l'humour y est omniprésent et la finesse de l'animation, d'une grande qualité. On se demande vraiment comment l'on peut donner autant de personnalité à de si petits sprites. La décomposition des mouvements du Tiny comprend plus d'une centaine de sprites, et la gestion de l'ensemble ne souffre d'aucun reproche. A titre d'exemple, lorsque vous vous balancez au bout d'une corde, celle-ci épouse la forme des objets qu'elle rencontre. Du délire !
Pour vous accompagner tout au long de votre quête, le soft de Kalisto vous balance une musique d'enfer, très certainement l'une des meilleures bandes son SoundBlaster qu'il m'ait été donné d'entendre. Côté graphisme, si la représentation du Tiny est fabuleuse, le décor d'arrière-plan est relativement pauvre, voire moche dans un ou deux niveaux. Je formulerai également une remarque concernant la sauvegarde automatique. En effet, celle-ci s'effectue tous les six niveaux, ce qui est singulièrement agaçant dans les stages les plus élevés (il faut se retaper une demi-heure de jeu à chaque fois). Mais avant de conclure, je tiens absolument à insister sur la propreté de l'animation et sur le fun général du programme. Je ne m'étais pas amusé autant depuis si longtemps. Fury of the Furries est donc un soft passionnant et ô combien original !

LORD CASQUE JE SUIS FATIGUE

Vous rencontrerez fréquemment des portes magiques. Celles-ci vous retirent ou vous ajoutent le pouvoir correspondant à leur couleur, suivant que vous les franchissez d'un côté ou de l'autre.



89%



PHOTOS D'ÉCRAN VERSION MEGA DRIVE
DISPONIBLE SUR AMIGA ET MEGA DRIVE.
WIZ'N'LIZ
Oubliez les rongeurs de compétition et les chats tigrés turbo, Wiz 'n' Liz est la chose à quatre pattes la plus rapide.
Ce sont les plus grands magiciens de la planète Pum. Mais lorsque leurs Wabbits domestiques sont lâchés, il ne leur reste plus qu'à parcourir le pays pour les récupérer.
C'est l'aventure la plus rapide et folle jamais vue sur écran. Des sorts par centaines, des sous-jeux géniaux et un jeu à un ou deux joueurs destiné à faire chauffer votre console. Les sorts Wabbit Wescue complètement dingues de Wiz 'n' Liz amuseront tout le monde.
Attrapez-les maintenant sur Amiga et Megadrive — si vous le pouvez.
VOUS VOULEZ DE LA VITESSE ? EN VOILÀ, AVEC WIZ 'N' LIZ.
PSYGNOSIS
Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ United Kingdom Tel: 051-709 5755

THE TRODDLERS

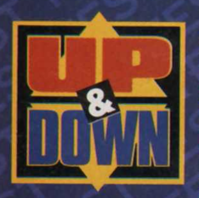
"Ils sont bêtes et nombreux, mais vous devez les sauver !"



EDITEUR SALES CURVE



GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	18
GLOBAL	87%



▲ Une idée simple, mais géniale. Des challenges variés d'un tableau à l'autre.
▲ Des dizaines et des dizaines de niveaux.
▲ On peut jouer à deux simultanément.
▼ Une maniabilité parfois un peu limite.
▼ Une réalisation légère, mais mignonne.

CONFIG. MINI: 386/25

Hokus et Pokus ne sont pas exactement les apprentis idéaux pour un grand magicien de la trempe de Divinisius. Exaspéré, Divinisius les envoie nettoyer sa cave. Mais au lieu d'accomplir sagement leur tâche, ils fouillent dans les innombrables trésors que renferme la pièce, et tombent sur un paquet de troddlers. Ces graines, au contact de l'eau, donnent naissance à de petites créatures très simples d'esprit. Dans la précipitation, le paquet se déchire et tout le contenu de la boîte tombe dans le seau d'eau. Horreur, en moins d'une minute, la pièce est envahie de centaines de troddler.

Hokus et Pokus doivent les faire parvenir jusqu'à une porte de sortie qui, elle aussi, peut se planquer n'importe où. Comme ils sont très nuls en magie, ils ne connaissent qu'un seul tour : celui de créer ou d'enlever un bloc, n'importe où autour d'eux. Par contre, eux peuvent sauter de plate-forme en plate-forme.

Mais le jeu serait trop facile, s'il n'avait que ces seules contraintes. Beaucoup d'autre éléments viennent corser l'affaire. Déjà, le temps est limité. D'autre part, vous ne disposez que d'un nombre restreint de blocs. Et puis, lors de la phase de téléportation, certains troddlers se sont métamorphosés en troddlers zombies. Et puis, il y a aussi les pièges à troddlers : broyeurs, bombes, blocs-pivots, ralentisseurs. On en découvre de nouveaux tout au long du jeu. Comme si ce n'était pas déjà assez compliqué, votre maître vous donne, pour chaque niveau, une mission particulière : tuer tous les zombies, ramasser des diamants de telle ou telle couleur, sauver tant de troddlers...

Si vous jouez seul, ce sont 100 niveaux que vous devrez résoudre. A deux simultanément, il faudra vous entraider sur 60 niveaux. Enfin, en mode "war", vous vous opposerez sur 15 niveaux, un joueur ayant les troddlers zombies et l'autre les troddlers normaux !

La réalisation de The Troddlers, sans être époustouflante, est très mignonne. Même s'il manque parfois un peu de couleurs, les graphismes sont rigolos et mignons tout plein. De plus, même si 50 troddlers se baladent à l'écran, vous ne verrez jamais un poil de ralentissement. Musiques et bruitages, dans le même esprit, respirent la joie de vivre.

Même s'il ne paye pas de mine, The Troddlers est un jeu excellent, basé sur un principe simple, mais absolument génial. D'accord, les ressemblances avec Lemmings sont flagrantes, mais le challenge est ici beaucoup plus varié et les prises de têtes assurées. Simple, mais fichtrement efficace !

"150"

87%

Hokus, l'apprenti sorcier que vous dirigez, est en train de créer un bloc juste à côté de lui. Vous pourrez le récupérer de la même manière.

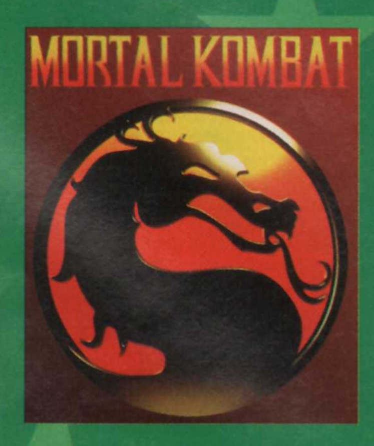


Attention, danger ! Quand des troddlers normaux rentrent en contact avec leurs cousins zombies, les deux explosent. Il faut agir, et vite !



FAITES VOTRE CHOIX !



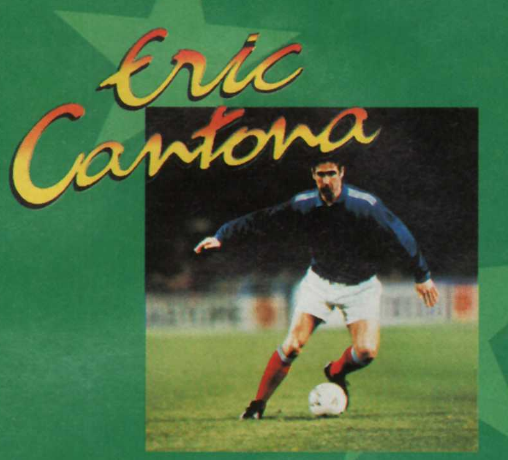


TOUS LES HITS DE NOEL CHEZ TOYS"R"US

LANDS OF LORE* - PC
JURASSIC PARK - PC/AMIGA
X-WING™ - PC
CANTONA STRIKER 2* - PC/ST/AMIGA
DAY OF THE TENTACLE™* - PC
GOAL* - AMIGA/PC
ACES OVER EUROPE* - PC
TERMINATOR RAMPAGE - PC
CYBERRACE* - PC
SHADOWCASTER - PC
SUBWAR 2050* - PC







DISTRIBUE PAR :



* Version française

BIENTOT DISPONIBLES SUR VOTRE ECRAN

MORTAL KOMBAT - PC/AMIGA
SIM CITY 2000 - PC
INDY CAR RACING - PC
RALLY - PC/AMIGA
TFX - PC/AMIGA
LEISURE SUIT LARRY 6 - PC

VOUS TROUVEREZ EN PLUS DES DIZAINES DE PRODUITS DELIRANTS SUR TOUS FORMATS A 99 FRS

BELLE-EPINE
10, RUE DES ALOUETTES
94320 THIAIS

ERAGNY
C. CIAL "ART DE VIVRE"
95610 ERAGNY SUR OISE

LA DEFENSE
C. CIAL "LES QUATRE TEMPS"
CEDEX 25
92092 PARIS LA DEFENSE

ORMESSON
AVENUE DE L'HIPPODROME
94510 LA QUEUE EN BRIE

PARINOR
C. CIAL PARINOR
LE HAUT DE GALY
93606 AULNAY-SOUS-BOIS

PLAISIR
167, RUE HENRI BARBUSSE
78370 PLAISIR

ST BRICE
RUE ROBERT SCHUMAN
ZAE DES PERRUCHES
95350 SAINT-BRICE-SOUS-FORET

VILLABE-A4
C. CIAL VILLABE - A6
91813 CORBEIL CEDEX

AVIGNON
C.CIAL AVIGNON-NORD
84700 SORGUES

BORDEAUX
QUARTIER DU LAC
AVENUE DES 40 JOURNAUX
33080 BORDEAUX CEDEX

DIJON
AVENUE DE LANGRES
LES QUARTIERS DE POUILLY
C. CIAL LA TOISON D'OR
21000 DIJON

ENGLOS
Z.I. D'ENGLOS
59320 SEQUEDIN

GRENOBLE
C. CIAL GRAND'PLACE
19, GRAND'PLACE
38100 GRENOBLE

LE MANS
ZONE D'ACTIVITE NORD
22-24, AVENUE DES FRERES RENAULT
72650 LA CHAPELLE ST-AUBIN

LYON BRON
11, RUE PAUL LANGEVIN
69500 BRON

LYON PART-DIEU
C. CIAL LA PART-DIEU
17, RUE DU DOCTEUR BOUCHUT
4ème NIVEAU DES GALERIES LAFAYETTE
69431 LYON CEDEX 03

MARSEILLE
C.CIAL GRAND V
ZAC DE LA VALENTINE
CAMPAGNE LA FORBINE
13926 MARSEILLE CEDEX 11

MONTPELLIER
C. CIAL GRAND'SUD
34970 LATTES

NANTES
7, RUE MENDES-FRANCE
44230 ST SEBASTIEN S/LOIRE

NICE
FORUM LINGOSTIERE
06000 NICE

NOYELLES-GODAULT
C. CIAL AUCHAN
ROUTE NATIONALE 43
62950 NOYELLES-GODAULT

ST PIERRE-DES-CORPS
C. CIAL "LES ATLANTES"
37700 ST PIERRE-DES-CORPS

TOULON
C.CIAL GRAND VAR
91, AVENUE ANDRE LURCAT
ZAC PLUS GRAND VAR EST
83130 LA GARDE

VITROLLES
ZAC DU GRIFFON
RUE DE LA BASTIDE BLANCHE
13127 VITROLLES

Ryder Cup Golf

un golf impressionnant mais pas très réaliste



EDITEUR OCEAN



GOLF BÊTA BÊTA



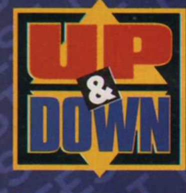


3 MO 640 KO SOURIS

VGA CARTE SON

S.BLASTER
S.BLASTER PRO
AD LIB
ROLAND MT 32
SOUND SOURCE

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	13
GLOBAL	81%



▲ La réalisation sublime : les survol de parcours sont bigrement impressionnants.
▲ Une interface simple et jolie.
▲ Des parties captivantes, surtout à plusieurs, grâce à des règles intelligentes.
▼ Le vent a été oublié.
▼ La balle a parfois des réactions bizarres.
▼ Une grosse bécane est nécessaire pour profiter de l'animation en temps réel.

Ce tournoi, comme les fameux accords du GATT, oppose l'Europe aux Etats-Unis, dont les meilleurs joueurs respectifs s'affrontent sur un parcours à choisir parmi trois (dans le jeu).
Si j'ai bien tout compris, deux équipes de deux joueurs chacune disputent des dix-huit trous, un point étant attribué au duo ayant utilisé le moins de coups pour parvenir à rentrer ses balles.

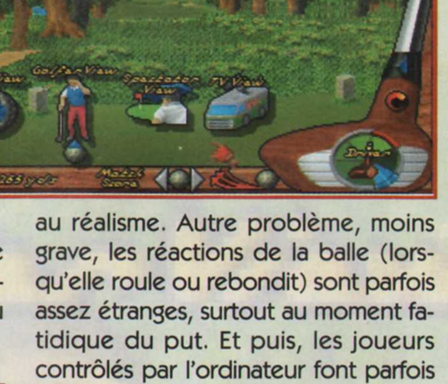


Superbe swing ! En l'absence totale de vent, il est facile d'amener la balle jusqu'au green.



PLUS VRAI QUE NATURE

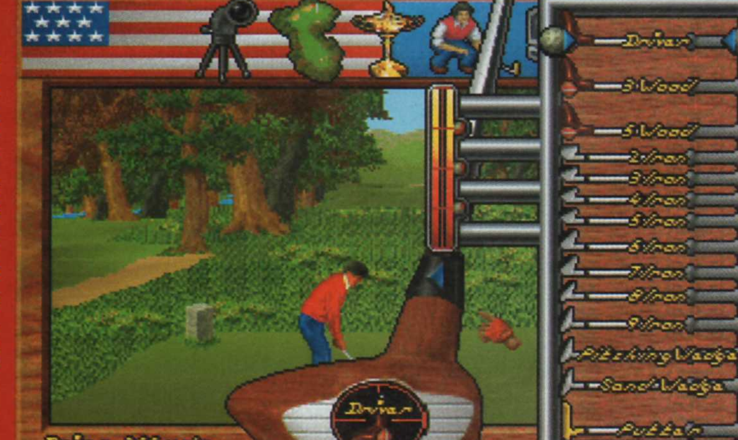
Et là, c'est le choc. Le terrain est entièrement modélisé en pure 3D (utilisant l'algorithme de Gouraud, pour les connaisseurs), avec des arbres et des décors digitalisés, et des effets de textures et de dégradés du plus bel effet ! Et quand je vous aurai dit (ce que je suis en train de faire, d'ailleurs) que tout cela est animé en temps réel, je sens qu'il y en a parmi vous qui vont commencer à être saisi de palpitements. Eh oui, vous pouvez demander à assister à un survol du parcours, la caméra se déplaçant alors sur toute la longueur du fairway, deux mètres au-dessus du sol, pour finalement faire le tour du green : y a pas à dire, ça en jette un max ! Pareillement, lorsque vous déterminez la direction du tir, c'est tout le paysage qui tourne avec vous.
Dans le même ordre d'idée, à vous de choisir comment vous voulez visualiser chaque balle frappée : comme si la télé filmait, comme un spectateur dans les tribunes, ou carrément en suivant la balle à distance... Mieux encore, une option permet de voir approximativement la trajectoire que prendra la balle une fois frappée, en fonction du club choisi : c'est très pratique pour ajuster son coup. Quant aux sons, ils ne sont ni meilleurs ni pires que dans les autres jeux de golf : on entend "plouf" quand la balle tombe dans l'eau et" wooosh" quand le golfeur swingue !
L'interface également est de toute beauté : les icônes sont très marrantes, et le mode de sélection du club, pratique et rapide.



ETRANGE, COMME C'EST ETRANGE !

Mais nul n'est parfait, et Ryder Cup possède aussi ses défauts. Le plus gros, le plus énorme, le plus incompréhensible est le suivant : le vent n'est pas pris en compte par le jeu ! Si, c'est vrai ! Pas de girouette, pas de trajectoires déviées, cela nuit vraiment au réalisme. Autre problème, moins grave, les réactions de la balle (lorsqu'elle roule ou rebondit) sont parfois assez étranges, surtout au moment fatidique du put. Et puis, les joueurs contrôlés par l'ordinateur font parfois preuve d'une stupidité affligeante : pendant un match, j'ai vu Nick Faldo rester bloqué en face d'une mare avoisinant le green, s'y reprenant à 45 fois avant de réussir à la franchir. Authentique !
Bref, Ryder Cup n'est pas la simulation de golf la plus réaliste du marché, loin s'en faut, mais c'est en tout cas la plus agréable à jouer, grâce à sa réalisation impressionnante et son niveau de difficulté assez bas : idéal pour de francs délires entre amis !

"150"

Si le club que l'ordinateur a choisi pour vous ne vous convient pas, vous n'avez qu'à en changer !



FURY of the FURRIES







Distribué par



Disponible sur

PC

AMIGA

CD 32

Édité par



RALLY

"Presque comme si vous y étiez ..."

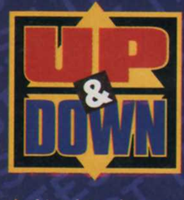


EDITEUR EUROPRESS





GRAPHISME	19
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	12
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	15
GLOBAL	77%



▲ Les graphismes sont d'un réalisme sans équivalent pour un jeu de ce type.
▲ L'animation a su rester fluide et rapide.
▲ Les aléas météorologiques relancent l'intérêt du jeu.
▲ Le copilote qui vous prévient vocalement de chaque tournant.
▲ Le nombre et le réalisme des circuits.
▼ Le pilotage n'est pas vraiment comparable à celui d'une vraie bagnole de rally.
▼ Une machine puissante est indispensable pour pleinement en profiter.

CONFIG. MINI: 386/25

Qui n'a jamais rêvé de se retrouver dans la voiture de l'un de ces fous du volant que sont les pilotes de rallyes, frôlant la mort à chaque virage et conduisant à chaque instant à l'extrême limite de l'adhérence de votre véhicule ? Ce sont ces sensations que Rally, avec son nom rudement bien trouvé, tente de reproduire avec le plus d'exactitude possible.

500 KM DE ROUTES EXISTANTES

Dans ce jeu, un ou plusieurs joueurs participent à la dernière épreuve du Championnat du Monde des rallyes, le British Event, se déroulant en Angleterre. Vous entrez votre nom, choisissez votre véhicule parmi cinq (Toyota Celica, Ford Escort, Lancia Integrale, Mitsubishi Evolution et Subaru Impressa, pour ne pas les citer), et c'est parti pour 350 miles de griserie intense !
Les concepteurs du jeu sont carrément partis sur les lieux du rallye, repérant et notant chaque virage et chaque relief des 30 et quelques circuits qui le composent. Et une fois à la maison, ils les ont tout simplement reproduits, avec le plus d'exactitude possible.
A chaque étape, votre but sera, tout simplement, de parcourir le trajet imposé le plus rapidement possible. Mais attention : si vous foncez dans un talus et partez dans un tête-à-queue incontrôlable, votre véhicule en pâtira, et ses performances se dégraderont. C'est d'autant plus grave que vous ne disposez pas d'un temps infini pour faire réparer les dégâts entre chaque étape ! Ainsi, il vous faudra parfois prendre de graves décisions, comme réparer le pare-brise, les freins ou le turbo ! A la fin de chaque étape, le classement des 30 concurrents est réactualisé. Vu la longueur du rallye, on peut remercier les programmeurs d'avoir inclus une option de sauvegarde.



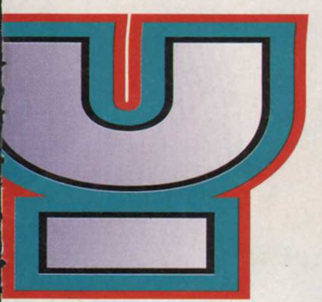
Départ de l'une des épreuves du jour : vous voyez la main du commissaire effectuant le décompte. Votre copilote est là pour vous indiquer les virages et les obstacles à l'avance.

EN CLIGNANT DES YEUX, ON S'Y CROIRAIT PRESQUE

Sur le plan visuel, Rally fait très fort ! Le jeu commence par plusieurs pages de photos digitalisées, sur lesquelles sont incrustées des séquences filmées de rallye, en full motion video s'il vous plaît ! On ne déchante pas, une fois confortablement installé dans le siège baquet de son bolide : tous les éléments de décors ont été digitalisés et correspondent de très près à la réalité. Arbres, spectateurs inconscients sur le bord de la route, montagnes en arrière-plan, buissons, autres concurrents, les objets sont incroyablement nombreux pour un résultat presque photo-réaliste. Les textures plaquées sur le sol contribuent, elles aussi, à cette impression.
De plus, les conditions météorologiques changent quasiment à chaque étape : vous roulerez, de nuit comme de jour (les phares éclairant la route sont saisissants), par temps de pluie ou même de neige, sur du sable, de la

Voici le plan général du rallye. Au cours des quatre jours que dure l'événement, vous devrez parcourir plus de 30 circuits, pour un total de près de 600 km !





boue ou du goudron... Les détails sont tellement poussés, que l'on voit les gouttes d'eau et les flocons de neige tomber, alors que les essuie-glaces balaient inlassablement le pare-brise. Et lorsque le tonnerre retentit, les éclairs sont reflétés dans les flaques d'eau jonchant le sol. Balaise !

Malgré cette foule de détails, et pour peu que l'on possède une machine correcte, l'animation reste fluide, et les dénivellations bien marquées.

Au point de vue sonore, les rugissement du moteur ressemble plus à un bruit de tondeuse à gazon que celui d'une voiture de Rally, les autres bruitages (pluie, orages ect...) sont de bonne facture mais le fin du fin, c'est la ""petite" voix digitalisée (en français) de votre copilote, vous annonçant à l'avance, les virages et les divers obstacles à venir.

Mais là n'est pas la seule aide apportée au pilote. Ainsi, vous pouvez demander à l'ordinateur de prendre en charge le changement de vitesse, de rendre votre véhicule indestructible, et même de lui confier le freinage !

Avant chaque étape, à vous de choisir si vous voulez faire réparer votre véhicule (suspensions, freins, turbo...). Attention, le temps est limité !

LES AMATEURS DE GLISSE SERONT DÉÇUS

Mais qu'en est-il de la maniabilité de votre véhicule ? Eh bien justement, c'est là que ça se gâte ! Même si elle répond au doigt et à l'œil, votre voiture ne réagit pas comme une vraie. Il est très difficile, voire impossible, de tourner en dosant dérapages et contre-braquages (en chassant). Comme c'est ça qui fait flasher la majorité des amateurs de rallyes, on peut dire que c'est bien dommage. Mais ne craignez rien, malgré cela, on s'éclate quand même à speeder comme un fou sur des routes pas franchement prévues pour cela.

Même si on est encore loin, au niveau du pilotage surtout, de la simulation parfaite d'une épreuve de rallye automobile, Rally, grâce à sa réalisation est le logiciel qui s'en rapproche le plus à ce jour.

"150"



Les essuie-glaces parviennent à peine à chasser la neige de votre pare-brise, alors que vous essayez de doubler un adversaire récalcitrant ! Attention, l'adhérence est très précaire.



L'introduction est superbe, avec l'incrustation de magnifiques scènes en Full Motion Video sur une série d'images digitalisées.



LES BAGNOLES



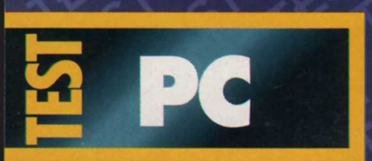




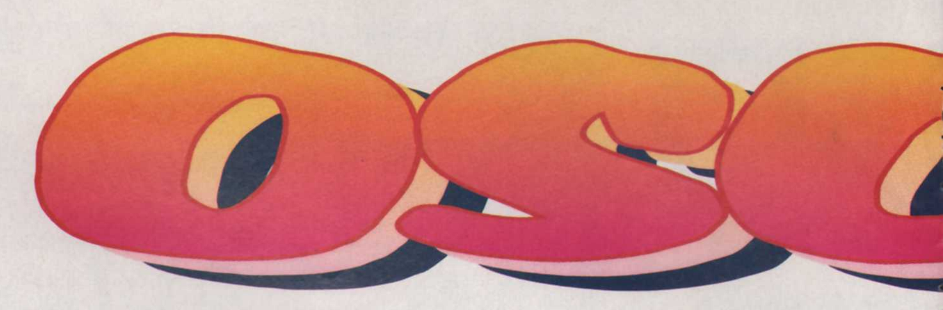












"Le meilleur jeu de plates-formes sur PC"



EDITEUR FLAIR SOFTWARE







- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE

GRAPHISME	19
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	14
GLOBAL	90%



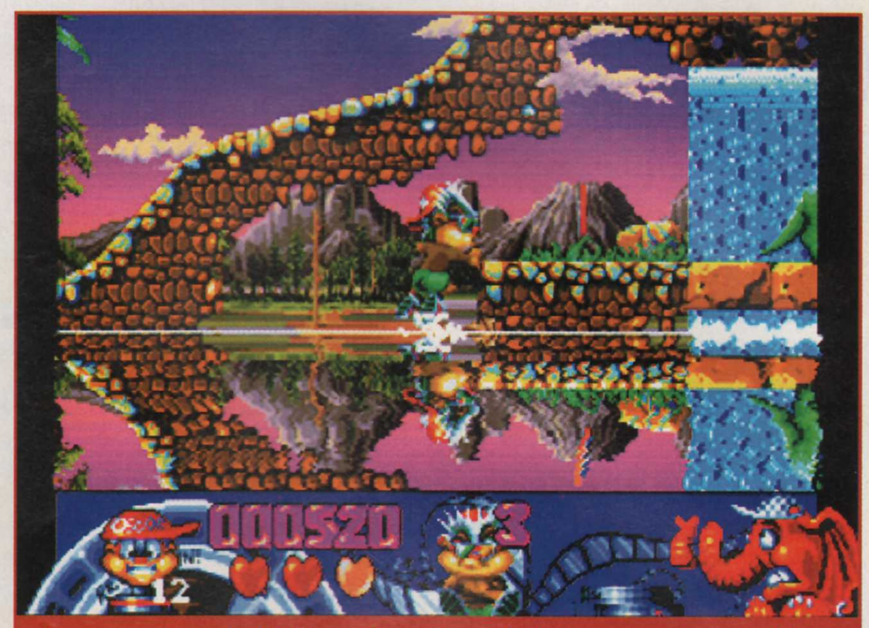
▲ Des graphismes splendides. Un nombre de sprites impressionnant et une animation plus que correcte.
▲ Une grande variété de décors.
▲ Les bruitages sont très drôles.
▼ Un scrolling légèrement saccadé, mais sur plusieurs plans.
▼ Il est impossible de jouer à deux.

CONFIG. MINI: 1 MO 386/25

Hello, comment allez-vous, mes amis ? Moi, ça va, merci ! Tiens, il y avait longtemps que je ne vous avais pas parlé de nos amis les Trolls. Vous savez, ces petits bonhommes totalement hideux avec une coupe de cheveux à la Catherine Lara. Eh bien, sachez qu'ils n'ont pas embelli pour un rond et que leurs problèmes ne cessent de croître. Dans le premier épisode, vous deviez aider papa Trolls à retrouver ses progénitures qu'il avait égarées par mégarde. Moi je veux bien, mais quand on fait des gosses, on essaye, en règle générale, de ne pas les paumer... sauf s'ils sont chiants, euh, non en fait, ça n'est somme toute pas une bonne idée. La famille de nains étant montée en grade depuis sa dernière aventure, le père devient, au fil du temps, l'un des plus grands producteurs de films de tous les temps. Il remporte Oscars sur Oscars, à tel point qu'il ne sait strictement plus quoi en foutre. C'est dommage, car on peut faire des tas de choses avec ces petits objets, heheh ! N'empêche que la dernière cérémonie ne s'est pas bien passée. Notre Steven Spielberg à la face écrasée ayant remporté, comme d'habitude, la totalité des récompenses, se fait agresser à la sortie des studios et perd tous ses fabuleux trophées. Bon, c'est vrai qu'il s'en tape des récompenses, mais quand même ! Faut pas déconner ! S'engage alors une poursuite infernale dans les studios de la 22 Century Phoque.

21 NIVEAUX A TOUT CASSER

Ces enfoirés de voleurs ont tout de même eu le temps de dissimuler très habilement leur butin, dans les sept salles de cinéma accessibles à partir du couloir principal. Votre quête débute donc dans ce vaste corridor. Chacune de ces salles projète des films aux thèmes très disparates, et vous devrez non pas visiter les salles de cinéma, mais fouiller carrément à l'intérieur des films. "Ah merde, moi qui voulais gauler le cornet de popcorn de la greluche du premier rang... c'est raté !". C'est à partir de ce moment-là que ça devient particulièrement intéressant. En effet, vous allez évoluer dans des décors aussi contraires que celui de la science-fiction et du western, tout en vous faufilant à chaque fois dans la peau du personnage principal. Vous serez tour à tour Dark Vador, la Mère Denis, une brouette, un globule rouge, une disquette non formatée, un genre de Spoke, un vampire aux dents longues, une baleine, et comble de joie, un acarien confortablement installé dans le lit de Claudia Schiffer. Bien que l'on puisse entamer les recherches à partir de n'importe quel endroit, je vous conseille fortement de débuter par la

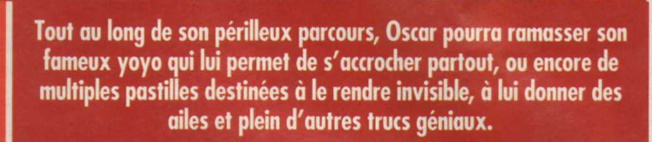


Avouez que c'est splendide ! Lorsqu'Oscar s'approche de l'eau, on peut apercevoir l'ensemble du décor qui se reflète, avec des effets de vagues. Par contre, dès lors que vous vous enfoncez dans l'eau, la surface devient trasparente pour laisser place à une vision des fonds marins. Bien évidemment, les mouvements de déformation sont au rendez-vous, et la sensation de se déplacer dans l'eau est plus que réussie.





salle numéro 1, correspondant à la difficulté la moins importante.... Vous voilà à présent en train d'arpenter les couloirs d'une station spatiale. Vous vous en rendrez d'ailleurs rapidement compte, ne serait-ce qu'en croisant une multitude d'objets plus futuristes les uns que les autres. Côté look, pas de problème, vous avez la gueule de l'emploi, avec une paire de RayBan plus grosse que votre tête et les cheveux tirés en arrière. Bref, la classe à la Roger Wilco, si vous voyez ce que je veux dire. Non ? C'est pas grave, on s'en fout. Dès le premier geste de la main, on ressent une immense joie de jouer.



Tout au long de son périlleux parcours, Oscar pourra ramasser son fameux yoyo qui lui permet de s'accrocher partout, ou encore de multiples pastilles destinées à le rendre invisible, à lui donner des ailes et plein d'autres trucs géniaux.

Oscar répond parfaitement, et la souplesse de l'animation permet à peu près toutes les fantaisies. Bien entendu, il est préférable d'utiliser un joystick, mais le clavier s'en sort admirablement bien (surtout s'il y a vos doigts dessus). On saute sur Spoke, on marche sur la lune et on écrase les petits bonshommes verts avec une grâce sans précédent. Mais ne nous égarons pas, vous devez coûte que coûte ramasser la totalité de vos récompenses, pour espérer sortir de ce

OSCAR SE TRAVESTIT. ET SI C'ETAIT NOUS ?



Oh, mais c'est pas l'ami Seb, ça ? Allez Seb, sors de dessous ta cape ! Il faut dire qu'il s'est drôlement bien déguisé, ce guignol !



Ouhouhouh ! V'la Claude ! Il fume tout le temps le calumet de la paix avant de s'attaquer au chemin de fer. Le problème, c'est qu'après, il pousse des cris bizarres dans son bureau.



Mais je rêve, c'est Moulinex. Avec une telle barbe, aucun doute possible. Allez papy, on t'a reconnu sous ton chapeau ! Quel sacré farceur ce Moulinex, toujours en train de jacter, en plus.



Dan Biss a toujours eu l'esprit très joueur. Lorsqu'il est tout seul dans les bureaux de Joystick, il n'est pas rare de le surprendre en train de s'exciter sur un joystick.



A la guerre comme à la guerre ! Pour tout vous avouer, il me fait beaucoup penser à Big Boss. Ils marchent toujours les mains dans le dos.



Cette fois-ci, ce ne peut être que Calor. Elle est toujours en retard de plusieurs milliers d'années sur ce qui se fait, mais bon, ce n'est pas de sa faute, elle est encore petite.

Le couloir comprend plus de quatorze portes, sept pour les niveaux à part entière, et les autres pour les stages de bonus. Malheureusement, vous n'aurez accès à ces derniers qu'après avoir nettoyé l'intégralité d'une salle.



OSCAR




Alors, bougre de petit salopard, on s'attaque à un char, maintenant ? Quel courage, d'autant plus qu'il faut lui sauter dessus un paquet de fois avant d'en venir à bout.

cauchemar à la 2001. Chaque film comporte trois épisodes qu'il faudra intégralement nettoyer pour clôturer la séance. Lorsque c'est chose faite, vous pouvez vous rendre dans le stage Bonus, épreuve consistant à récolter un maximum de daubes en un minimum de temps. En ce qui concerne les autres salles, elles projètent dans l'ordre des films d'horreur, des cartoons, des westerns, une retransmission d'un jeu télévisé, des films de guerre et Jurassic Park.

DES GRAPHISMES EXCEPTIONNELS

A l'opposé des jeux de plates-formes aux graphismes pauvres et répétitifs, Oscar met en oeuvre une pléiade de décors plus beaux les uns que les autres. Evidemment, chaque stage est composé de sprites et de dessins en rapport avec le style de film projeté, et c'est une réussite totale. De plus, l'animation des divers éléments du décor est une très grande réussite, et le nombre impressionnant d'objets en mouvement est plus qu'honorable, compte tenu qu'il s'agit là d'un soft sur PC. Certes, cette machine est justement reconnue comme étant la plus puissante de toutes, mais côté scrolling, c'est vraiment pas le pied. Justement, parlons-en du scrolling. Sans être aussi fluide que celui de Zool, celui d'Oscar est à peine saccadé, mais sur deux plans. On excusera donc complètement ce petit désagrément, qui, soit dit en passant, disparaît totalement sur les machines plus puissantes. A titre d'info, une 386DX33 convient parfaitement pour Oscar. En plus de toutes ses qualités, le jeu de Flair est rempli d'humour. Ainsi, lorsque vous ramassez un GameBoy, l'écran devient tout vert et aussi ripoux que celui de la machine d'origine.

Pour ce qui est de la bande sonore, elle est plutôt sympa, mais n'atteint pas le summum de la perfection. Les bruitages sont, par contre, excellents, et, certaines fois, de très mauvais goût, exactement comme je les aime. Je m'explique : lorsqu'Oscar ne fait rien, il joue avec son GameBoy et en profite pour péter ou pour roter un bon coup. Ahah, c'est que c'est un sacré bon vivant le bougre ! Bon, allez, je vous laisse et n'oubliez surtout pas d'acheter ce jeu. Vous ne serez pas déçu !

LORD RETOURNE SA VESTE





Et hop, par ici la bonne soupe ! Notre pote a enfilé son short et ses baskets. Il fonce pour récolter le plus possible de points, avant que le temps imparti ne finisse par s'écouler.




marre
d'entendre toujours
les mêmes disques
à la radio ?
Skyrock
ne passe
jamais
2 fois
le même
disque
entre 9 h
et 17 h.
SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB
La fréquence de votre ville : minitel 36 15 code Skyrock



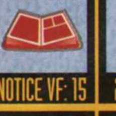
EDITEUR : EMPIRE

MAGIC

PC














GRAPHISME	14
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	10
GLOBAL	78%

AMIGA





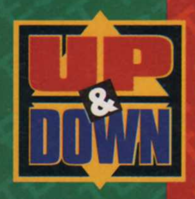




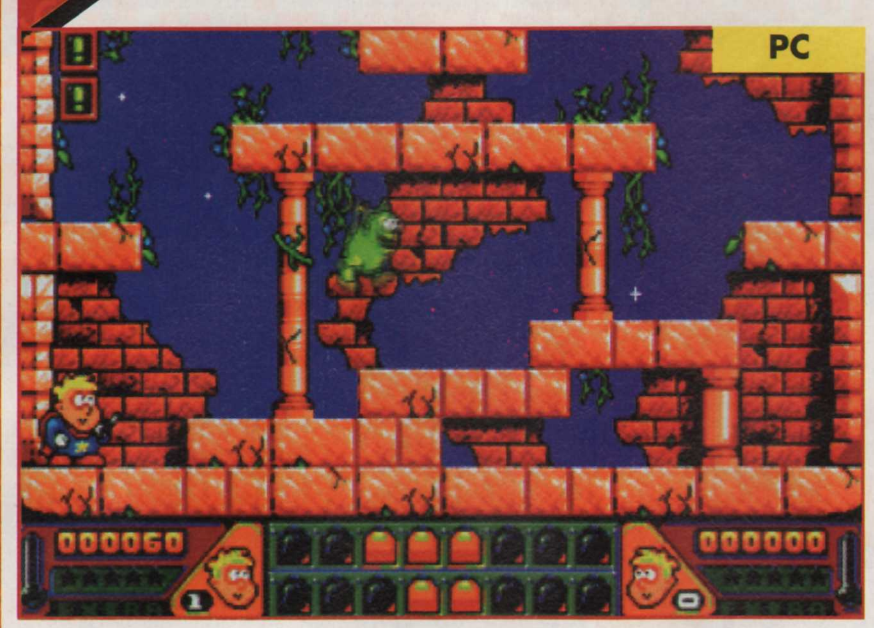




GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	10
GLOBAL	75%



▲ Les graphismes sont jolis, et surtout très colorés. On apprécie notamment les dégradés d'arrière-plan sur Amiga.
▲ L'animation ne ralentit jamais, et qui plus est, garde sa fluidité tout au long de la partie.



Sur nos micro-ordinateurs, on peut séparer les jeux vidéo en deux catégories distinctes : d'une part, les softs difficiles à classer tellement ils innovent, et d'autre part, ceux qui se contentent d'emprunter les voies tracées par d'autres, sans prendre de risque. Magic Boy appartient à cette seconde catégorie : prenez Rainbow Islands, changez la couleur des cheveux du petit garçon, quelques monstres par ci, par là et hop, vous obtenez Magic Boy. Le but y est de traquer tous les monstres présents dans les 32 tableaux, afin de les assommer grâce aux sorts lancés par votre baguette magique. Une fois vos ennemis "groggy", emparez-vous d'eux pour les enfermer dans votre

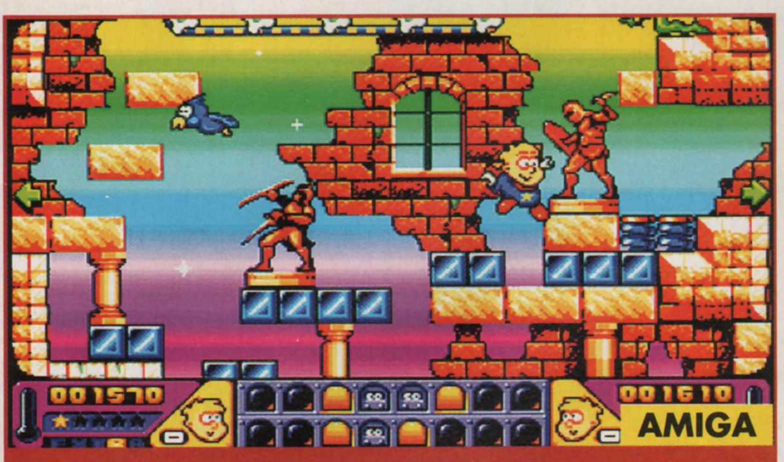
PC

Sur PC, un jeu de plates-formes est soumis à une concurrence bien moins rude que sur Amiga, aussi Magic Boy gagne-t-il sa place plus facilement dans votre ludothèque. D'autant que l'animation est à créditer d'une mention "bien", notamment grâce au scrolling qui n'accuse pas la moindre saccade. C'est certes bien moins rapide que Zool ou Yo! Joe! (et pourtant légèrement plus rapide que l'homologue Amiga, ce qui est assez étonnant), mais au moins, Magic Boy ne donne pas la migraine après une demi-heure d'utilisation (comme Robocod, par exemple). Petite déception en ce qui concerne les graphismes, les dégradés subtils de la version Amiga ont purement et simplement disparu pour laisser la place à un fond noir orné de temps à autre de petites étoiles. Les bruitages sont, eux aussi, pour la plupart passés à la trappe. Dommage, car ils étaient d'un excellent niveau. Quant à la musique, elle est sensiblement dans la moyenne des productions PC, et donc inférieure en qualité à celle de l'Amiga. Malgré cela, Magic Boy reste un assez bon jeu, situé dans la bonne moyenne des softs d'action PC, mais loin des ténors du genre.



Décidément, impossible d'échapper aux dinosaures ces jours-ci, il y a de quoi devenir parano !

BOY



Magic Boy le téméraire n'a vraiment peur de rien, il va même jusqu'à défier les requins sur leur propre terrain dans les Sea Levels.

AMIGA

Ce qui est vrai pour le concept, le reste pour la réalisation. Je m'explique : Magic Boy ne fait pas vraiment preuve d'originalité et se contente de reprendre des recettes déjà expérimentées, et il en va de même pour sa réalisation. Aucune tare particulière n'est donc à déplorer sur Amiga. Le scrolling différentiel est fluide, le second plan étant composé d'un joli dégradé de couleurs. Les sprites bougent bien, sans vraiment aller très vite, mais enfin, l'animation est tout à fait correcte. La musique, guillerette comme il se doit, est dans les normes, et les bruitages assez diversifiés, donc sympa. Alors, excellent, Magic Boy ? Le problème vient justement du fait que si l'on ne peut être scandalisé par l'aspect technique de ce dernier, il n'y a pas là de quoi crier au génie non plus. Un soft comme il en existe beaucoup sur Amiga.

sac, et le tour est joué. A noter que les premiers acheteurs auront la surprise de trouver dans leur boîte Cool Croc Twins, un autre soft de plates-formes, vraiment très moyen celui-là. Bonus, passages secrets, ressorts, plates-formes de glace, de colle, ou friables, tous les ingrédients habituels sont en place pour ce nouveau soft de plates-formes, un de plus.



PC	AMIGA
78%	75%

Pinky

EN BREF

PINBALL FANTASIES VERSION A1200



Le premier jour, 21st Century Entertainement créa Pinball Dreams sur Amiga. Comme la chose lui rapporta beaucoup de brouzoufs, il décida de récidiver le deuxième jour avec une version PC, ainsi qu'une suite du nom de Pinball Fantasies (voir test de Seb dans Joy n°34). Puis, l'appétit venant en mangeant, l'éditeur mit au point, le mois dernier, une version CD32 de sa dernière création en 256 couleurs. Et voici que débarque aujourd'hui Pinball Fantasies pour l'Amiga 1200 afin de compléter la gamme. Une constatation s'impose d'emblée, cette nouvelle mouture est, le son mis à part, strictement identique à son homologue CD32. Graphismes 256 couleurs et animation plus fluide que fluide sont donc au rendez-vous pour notre plus grande joie. Les divers Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow et Stones & Bones, déjà réussis sur PF Amiga, sont maintenant absolument magnifiques, proposant ici et là de subtils dégradés de couleurs. L'animation, quant à elle, est absolument parfaite et atteint par moment des allures vertigineuses, à tel point qu'il faut des réflexes dignes d'un Jean-Claude Van Damme pour arriver à maîtriser la situation. Cela dit, aucune autre amélioration ne vient égayer le tableau, cela reste PF, toujours point de multibilles à se mettre sous la dent, et pas non plus de nouveaux flippers. Mon conseil sera donc le suivant : si vous ne possédez pas encore Pinball Fantasies, jetez-vous sans hésitation sur ce qui est tout simplement le meilleur flipper jamais paru sur micro. Par contre, si vous avez déjà la version Amiga "classique" du logiciel, rien ne justifie l'acquisition de cette nouvelle version, certes plus belle, mais rigoureusement semblable à sa devancière.

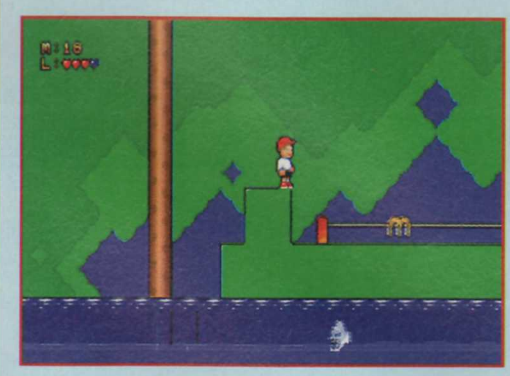
PINKY





85%

McDonaldland



McDonald, le géant américain des hamburgers à la viande de kangourou et des jobs à 25 francs de l'heure, sponsorise, après Global Gladiators, un nouveau jeu de plates-formes. Réalisé par Virgin, le petit dernier se nomme McDonaldland et se présente comme une pub géante à la gloire du dieu hamburger (je trouve, je l'avoue, le procédé douteux).

Mick et Mack, nos deux héros, doivent partir à la recherche du sac magique dérobé à Ronald (la mascotte de la marque) par l'infâme Hamburglar, à travers les six régions du McDonaldland. Chacune de ses régions se divise elle-même en six zones, que nos personnages devront écumer afin de retrouver les six cartes permettant de passer au monde suivant !

Complètement pompé sur Super MarioWorld (mais en -d'après mes calculs- 4 732 fois moins bien).Le personnage que vous contrôlez (Mick ou Mack, selon vos goûts) peut sauter et ramasser les blocs qui traînent pour les envoyer sur les nombreuses bestioles qui hantent les plates-formes de ce jeu.

Nos compères pourront aussi utiliser à bon escient les ressorts, ponts de glace et de feu, feuilles mortes, ascenseurs, et autres éléments originaux pour découvrir les nombreuses zones secrètes et faire le plein de bonus.

La maniabilité de l'ensemble est bonne : le personnage répond au quart de tour, et l'animation (scrolling multidirectionnel) n'est presque jamais ralentie.

Le plus gros défaut de McDonaldland est sans conteste ses graphismes moches et pauvres. A l'exception de quelques bestioles rigolotes, l'ensemble est terne, avec peu de couleurs et des décors franchement dépouillés. Et puis les musiques sont on ne peut plus casse-bonbons.Seul les plus jeunes auront une chance d'être accrochés par ce jeu. Tiens, pour la peine, je vais aller manger chez Quick, ce midi !

"150"

SUR PC
EDITEUR VIRGIN GAMES

60%

Master of Orion

A MOURIR DE RIRE

Les éditeurs semblent avoir trouvé un bon filon avec les simulations spatiales économiques. Vous prenez une carte de l'espace, des tonnes de menus permettant de construire vos vaisseaux, vous saupoudrez le tout d'un peu de Civilization pour gérer la progression de vos découvertes technologiques, et c'est parti. Le problème d'Orion, c'est qu'il s'agit d'un "faux jeu". Que vous gériez bien ou mal le pourcentage alloué à la recherche, le jeu vous informe régulièrement que vous venez d'inventer le bouclier magnétotruc, le laser chose ou le bidule à plasma. Bref, on croit être en présence d'un jeu très complexe et l'on s'aperçoit que les menus ne sont là que pour faire vendre. Une fois de plus, Microprose retombe dans ses travers habituels, et l'on croirait se trouver en présence d'une version spatiale de Airborn Ranger : proposer des tas d'options, c'est bien, mais si elles n'interagissent pas avec le jeu, ça ne sert à rien. Comme le produit est relativement moche et mal fichu, on s'en passera aisément, à moins qu'on aime les jolies boîtes.

MOULINEX



SUR PC
EDITEUR MICROPROSE

40%

GAMETEK

et

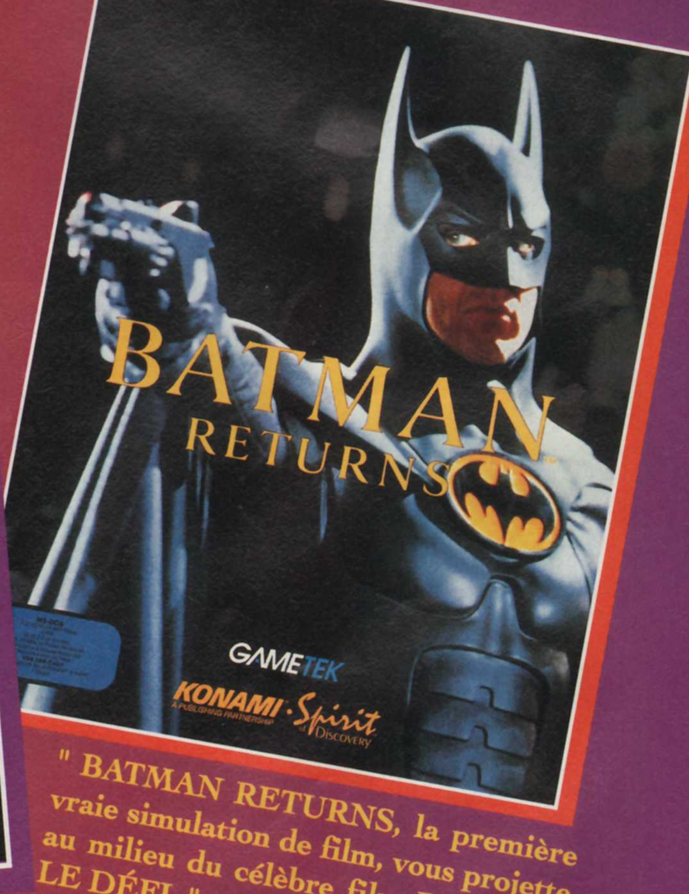


vous présentent

95%
En moyenne dans toute la presse européenne



" La toute dernière aventure spatiale, FRONTIER est le seul jeu de ces dix dernières années apportant réellement quelque chose de nouveau. "



" BATMAN RETURNS, la première vraie simulation de film, vous projette au milieu du célèbre film BATMAN, LE DÉFI. "

Disponible sur PC, Amiga et STs.



SHADOW OF YSERBIUS FATES OF TWINION



Je vais faillir à ma réputation de Sierra-maniaque, mais là, franchement, y'z'abusent. C'est très bien de sortir comme ça, de but en blanc, un jeu de rôle ; après le magnifique Betrayal at Krondor, on n'en attendait pas tant. Yserbius est plutôt pas mal réalisé : beaux graphismes, bons sons... Enfin, la boîte contient non pas un, mais deux jeux : Shadow of Yserbius, et Fates of Twinion. Alors, où est le problème ? Ben, voilà, Yserbius est à la base un jeu du serveur de Sierra, le TSN, qui, à l'instar de notre Minitel national, permet à deux joueurs de s'affronter à Red Baron par exemple, alors que l'un est à Los Angeles et l'autre à New York. Bref, l'idée est géniale. C'est vrai que jouer à Yserbius avec une équipe composée de joueurs situés géographiquement à des kilomètres les uns des autres est plutôt fendard. Et là, Yserbius mériterait un bon 85 %, voire plus. Mais tout seul devant son micro... c'est un peu la galère. Faut se les farcir tous ces monstres, tout seul... N'est pas Rambo qui veut. Donc, pour pouvoir profiter vraiment du plaisir de jouer à Yserbius, faudrait être milliardaire ou fils de milliardaire pour pouvoir se permettre de se connecter par modem aux States. D'une part, faudrait d'abord posséder un modem, et d'autre part, au tarif France/Etats-Unis que pratique France Telecom, ça revient cher la partie... Frustrant !

CALOR

A MOURIR DE RIRE — AH AH AH AH

SUR PC
EDITEUR SIERRA

45%

SUPER-VGA HARRIER

Et de quatre ! AV8B Harrier en est très exactement à sa quatrième adaptation. Quel manque de bol ! Non, je déconne, enfin pas trop quand même. Cette mouture SVGA est pratiquement identique à la version testée par notre ami Moulinex, voilà maintenant plusieurs mois. Vous l'aurez compris, la grosse nouveauté, c'est le graphisme. Rendez-vous compte, deux fois plus de détails... euh non, pardon, de pixels voulais-je dire, parce que côté détails, y en a pas, ou presque. En fait, le soft est à première vue impressionnant. Malheureusement, la notice est aussi peu attractive qu'auparavant et l'ergonomie générale du soft ne casse pas des briques. Mais bon, un simulateur, c'est avant tout de chouettes missions, une instrumentation digne de ce nom, et une rapidité d'animation correcte. AV8B n'a pratiquement rien de tout ça, si ce n'est la possibilité de piloter un avion à décollage vertical, ce qui est toujours plus rigolo que de conduire une mobylette. Enfin, malgré une partie "mission" assez fournie, et une section permettant de devenir "chef" pour diriger la guéguerre, c'est tout juste mieux que moyen. En plus, la boîte arbore fièrement "Le premier simulateur en SVGA". Et Flight Sim, c'est de la daube ? M'enfin, ils ne lisent peut-être pas Joystick, chez Domark.

LORD RETOURNE SA VESTE

SUR PC
EDITEUR DOMARK

60%

BOB'S BAD DAY

Le but de BBD reste pourtant assez classique, il s'agit de guider une petite balle affligée d'un sourire niais à travers de petits labyrinthes emplis de pièces d'or. Seulement voilà, vous ne contrôlez pas directement votre bouille de crétin, mais faites opérer au décor des rotations dans tous les sens, afin de faire "rouler" cette dernière, là où vous voulez qu'elle aille. C'est là que le soft révèle d'indéniables qualités techniques, car les routines de rotation en temps réel des tableaux sont d'une rapidité tout simplement incroyable. Votre boule fonce dans tous les sens, et tout autour de vous, tourne à une vitesse à donner le... tournis ! C'est, de plus, d'une fluidité à toute épreuve, et on est rapidement happé par l'action frénétique. Au début, on est assez dérouté par ce mode de contrôle, puis peu à peu, on commence à maîtriser la chose. C'est alors qu'arrivent les premiers bonus venant tout compliquer à nouveau. Gravité modifiée (à gauche, à droite ou vers le haut), ressort qui vous fait rebondir partout, commandes inversées, ou carrément une direction de votre joystick rendue inopérante. Cela devient, par moment, absolument l'enfer, d'autant que le temps, limité, est calculé au plus juste, on ressort haletant des tableaux avancés. Cependant, de par son style particulier, Bob's Bad Day est un soft qui ne fait pas l'unanimité parmi les joueurs. Certains adorent et d'autres détestent, aussi je vous invite à l'essayer, si possible avant de fixer votre choix sur lui.

PINKY





SUR AMIGA
EDITEUR PSYGNOSIS

73%

Oxyd Magnum

Oxyd Magnum, suite de Oxud, est l'un de ces jeux tout simple à première vue, et passionnant dès qu'on s'y attelle. Dans ce jeu, il faut passer de tableaux en tableaux en utilisant différentes cases "magiques". On commande pour cela une balle, qui doit ouvrir un chemin dans des décors biscornus à souhait. Au menu, 100 niveaux délirants. Sur PC, le graphisme SVGA est extrêmement fin. En revanche, le son (HP) est très décevant à l'heure du General Midi. Sur Amiga et ST, rien à redire, c'est du tout bon. Les tableaux sont intéressants et l'emballage est superbe. On remarquera que l'éditeur a laissé tomber, au passage, son système de "Donglewar". Bref, voilà un jeu de réflexion qui plaira aux fanas de Cogito, Tesseræ et... Oxyd !

Moulinex



SUR PC - ST - AMIGA
EDITEUR DONGLEWAR

77%

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Déjà Noël et je n'ai pas encore choisi mes cadeaux. Quoique... en réfléchissant bien! je souhaiterais tout simplement une tonne de courrier de votre part, rempli d'astuces en tous genres, et toutes prêtes a être utilisées dans ces quelques pages mensuelles (qui sont d'ailleurs rien que pour vous!). Surtout que j'ai été sage cette année, j'ai pas fait une seule bêtise (d'ailleurs je vais sûrement me rattraper l'année prochaine) alors, je crois l'avoir amplement mérité. Allez, bonne fêtes à tous et rendez-vous l'année prochaine.

STEF

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

GOAL

AMIGA

Pour marquer à chaque coup, il faut tout simplement arriver tout droit devant le gardien, et juste avant de le toucher, décalez-vous sur le côté, le gardien suit le joueur mais pas le ballon. Juste avant de toucher le gardien, vous pouvez aussi frapper très fort en mettant le manche de la manette en bas, avec un léger effet.

Lorick "Alf" Nieto

INCA

CD-I

Quelques codes :
921216
524347
131594
668272
175918
168549
886173
424591
942624
186826
286715

Nicolas Lesage

BATTLE ISLE 93

PC

Voici les codes des 8 premiers niveaux en mode "un joueur":
Niveau 1 : LUMIT
Niveau 2 : LUNAR
Niveau 3 : LUTOF
Niveau 4 : SONIX
Niveau 5 : SOWYN
Niveau 6 : SOSOO
Niveau 7 : SONAF
Niveau 8 : RACHE

Laurent Vogel

ULTIMA VII PART 2 : SERPENT ISLE

PC

Dans la forêt qui se trouve au sud-ouest de Fawn, il y a parmi tous les arbres morts, un parchemin magique. Pour être exact, il s'agit de l'arbre qui se trouve dans le coin sud-est de la forêt. Pour vous procurer l'une des meilleures armes du jeu, le Blowgun, il faut prendre la route qui mène au marais, et dès que la route pavée commence à être en mauvais état, il faut bifurquer sur la droite. Traversez les hautes herbes et vous arriverez alors à côté d'une bâtisse noire assez étrange, où il est d'ailleurs impossible d'entrer. Mettez-vous le dos au mur nord, et partez dans la direction du nord. Après un petit bout de temps, vous arriverez à un escalier qui s'enfonce dans le sol. Prenez l'escalier, et vous serez alors attaqué par une méchante bestiole toute verte qui lance des flèches. Tuez-la et prenez le Blowgun qu'elle transportait, ses flèches et son arc. Passez à travers le mur sud de la cave. Vous vous enfoncerez dans un tunnel noir, qui vous mènera dans une autre cave similaire.
Tuez les femmes lézard qui vous attaquent, récupérez les Blowguns qu'elles transportent, et montez l'escalier. Vous arriverez alors dans le bâtiment noir. Vous tuerez encore une femme lézard. Prenez son Blowgun, et si vous le désirez, l'épée à deux mains, le casque Viking, puis reprenez le chemin par lequel vous êtes venu. Il est à noter que dans chaque cave, on peut trouver des écailles de serpent qui sont une composante pour des sorts. On peut aussi en trouver sur les femmes lézard.
Si vous voulez trouver un Firewand, une baguette magique qui lance des boules de feu, longez le bout de mer qui se trouve entre Fawn et les marais. Vous finirez par ne plus pouvoir vous faire mouiller par l'eau, et vous allez longer cette boue immonde jusqu'à ce que vous arriviez à un panneau "Keep Out". Plus loin, il y a un cadavre de cyclope. Fouillez-le et vous trouverez un gourdin et un autre corps, celui d'un gamin. Fouillez le gamin, et vous verrez qu'il porte une couche et un Firewand. A coté de ce cyclope, vous trouverez des pièces d'or et un mur enflammé. Traversez-le et vous déboucherez dans un autre monde rempli de lave où trône une bâtisse. Allez au mur sud. L'entrée de la bâtisse est fermée par une grille. Il suffit d'actionner un levier se trouvant sur le visage de gauche. La grille s'ouvre, et des démons vous attaquent. Tuez-les et rentrez dans la bâtisse ! Il y a une épée de serpent, dont la lame est ondulée (on peut en voir un dessin page 16 de la documentation), qui se trouve sous le squelette en bas à gauche. On trouve, dans la même pièce, trois Jewelery. Pour trouver la sortie, il suffit de monter sur le monticule lumineux du fond, et vous repasserez dans votre monde d'origine.

Nicolas "L'avater enragé" Frey

APPEL AU PEUPLE

Eh ben, les mecs? On lit les astuces dans Joystick et on croit que la source est intarissable? Détrompez-vous: depuis le tout début, on ne publie que les astuces que vous nous envoyez. Or, depuis quelques temps, vous flemmardez. Vous vous reposez sur vos lauriers, pourrait-on dire. Alors il va falloir vous réveiller, vous armer d'un bon désassembleur ou de ce que vous voudrez, et nous envoyer toutes les astuces que vous connaissez. Doit-on rappeler que quand c'est publié, on vous paye? 50 francs pour un truc, une astuce, un patch, et 300 francs pour une soluce. Mésnépatou: désormais, celui qui enverra le plus d'astuces dans le mois recevra un jeu pour sa bécane, que ses astuces soient publiées ou non (bien sûr, c'est pas la peine de recopier soixante fois la soluce d'Explora II, il ne s'agit pas d'un pensum, il faut du neuf). Alors bougez-vous un peu et envoyez-nous vos meilleurs trucs, que tout le monde en profite.

STREET FIGHTER 2



Pour avoir les crédits infinis, il suffit de chercher, dans le fichier "SF2.EXE", la chaîne hexadécimale "FE0E3E2A", et de la remplacer par "EB029090".

Christophe "Arioch" Lemonnier

STREET FIGHTER 2

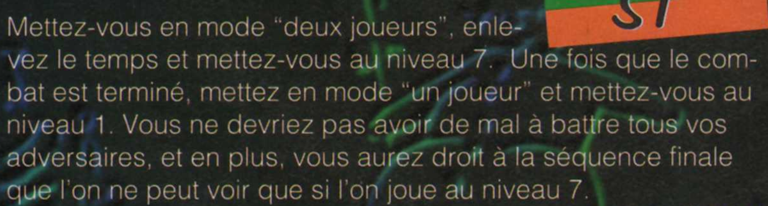
AMIGA

Pendant le déroulement d'un combat, mettez le jeu en pause et tapez "7KIDS", vous pourrez ainsi combattre à deux avec le même personnage. En mode "un joueur", sur l'écran de sélection, tapez "PATIENCE" en choisissant Blanka, suivant les versions, vous aurez droit à une surprise.

Nicolas Lesage

STREET FIGHTER 2

ST



Mettez-vous en mode "deux joueurs", enlevez le temps et mettez-vous au niveau 7. Une fois que le combat est terminé, mettez en mode "un joueur" et mettez-vous au niveau 1. Vous ne devriez pas avoir de mal à battre tous vos adversaires, et en plus, vous aurez droit à la séquence finale que l'on ne peut voir que si l'on joue au niveau 7.

Laurent Montet

ONE STEP BEYOND



Pour avoir les "tokens" infinis, dans le fichier "SHUT.EXE", il suffit de chercher en hexadécimal "FF0E0E1B", et de mettre à la place "FF060E1B".

Arioch

MEGA-LO-MANIA



Voici les codes des différentes époques du jeu avec Scarlet :
Deuxième époque : ZBOBQQBAZAG
Troisième époque : SCIAUCYXXSK
Quatrième époque : QQIAIYFXXSG
Cinquième époque : WBIACDYYXSM
Sixième époque : UGIAQYFYXSI
Septième époque : ASHAUYFJTAU
Huitième époque : YWHAMAMJTAQ
Neuvième époque : OMXGQKJYONE
Mère des batailles : WNKAFKFCNMR

Alban Thomas

KNIGHTS OF THE SKY



Acceptez seulement une seule mission sur trois, et dès le début de la mission, appuyez sur "ESC". Ensuite, appuyez sur "Y". Vous finissez la mission ! En faisant cela plusieurs fois de suite, vous arriverez en un seul morceau à la fin de la guerre.

LANDS OF LORE

PC

Faites une sauvegarde du jeu. Si la sauvegarde se trouve dans le premier emplacement, celle-ci se nomme "_SAVE000.DAT" ; dans le deuxième, c'est "_SAVE001.DAT", et ainsi de suite... Editez le fichier, et allez au secteur relatif 2, déplacement 89(59), et mettez "1027". A présent, vous aurez 10 000 pièces d'or.
Si vous éditez votre sauvegarde et que vous allez au secteur relatif 0, voici les déplacements où vous devez mettre "0A0A0A" pour que vos personnages soient guerrier, voleur et magicien de niveau 10 :
Premier personnage : déplacement 167(A7)
Deuxième personnage : déplacement 297(129)
Troisième personnage : déplacement 427(1AB)
Bien entendu, si vous n'avez qu'un personnage, ce n'est pas la peine de modifier la sauvegarde pour un deuxième ou un troisième personnage...
Pour avoir 10 000 points de vie et 10 000 points de magie, il suffit de mettre "1027102710271027" aux déplacements suivants, du secteur relatif 0, en fonction du personnage que vous voulez :
Premier personnage : déplacement 122(7A)
Deuxième personnage : déplacement 252(FC)
Troisième personnage : déplacement 382(17E)
Bien entendu, si vous n'avez qu'un personnage, ce n'est pas la peine de modifier la sauvegarde pour un deuxième ou un troisième personnage...

Arioch

PREHISTORIK 2

PC

Au premier niveau, frappez le bout du panneau indiquant le niveau, afin d'obtenir des points supplémentaires. Juste après le panneau, sautez sur la tête d'un ours, et frappez le haut de l'écran. Vous verrez des sortes de scintillements, et vous finirez par faire apparaître une petite plate-forme. Montez dessus et baissez vous, vous arriverez soit à la fin du niveau, soit à trois plates-formes contenant énormément de points supplémentaires. Juste après, sur la colonne ou le grand rectangle horizontal, tapez à gauche en diagonale vers le haut pour des petits points, et en diagonale vers le bas et la droite pour avoir de gros fruits. A la fin du niveau 1, il y a une plate-forme qui monte, là, tout en haut. Montez sur la première plate-forme à gauche. Laissez vous tomber dans le vide à gauche de cette plate-forme, et vous trouverez des diamants. Au niveau initial de la plate-forme qui monte, laissez-vous tomber dans le vide et mettez la manette vers la droite pour arriver sur une grande plate-forme, où il y a deux lettres du mot "BONUS", ainsi que des points.

Thierry Jan

CHAOS ENGINE

ST

Voici les codes des différents niveaux en mode "un joueur", avec les personnages Nairrie et Preacher :
Niveau 2 : OWCGK1D4DGDX
Niveau 3 : X5N07Y8G40B3
Niveau 4 : 40P373PFWHCZ
Au 4e monde du niveau 4, après avoir détruit les quatre générateurs, vous devez affronter la machine du chaos. Pour la vaincre facilement, il suffit de tourner en permanence autour et de tirer copieusement dessus, lorsque le personnage que vous dirigez se trouve en diagonale de la redoutable machine.

Alban Thomas

DRACULA

PC

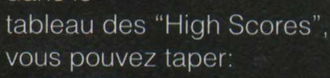
Pour avoir les munitions infinies, il suffit de chercher "FF0EEE3E" dans le fichier "DRAC.EXE", et de mettre "EB02EE3E" à la place.

Arioch

ASSASSIN

AMIGA

Pour avoir une surprise, dans le tableau des "High Scores", vous pouvez taper:
. ASSASSIN
. SUPERFROG
. ALIEN BREED
. PROJECT X



Olivier Schmitt

WOODY'S WORLD

AMIGA

Voici quelques codes :
AHJBEAEA
MODNAAOG
OKDNFAPK
MPDNGAMF
MKDNCAIK
OIHMOACO

YO JOE!

PC

Pour avoir l'énergie infinie pour le joueur 1, dans les fichiers LEVEL1.CPF, LEVEL2.CPF, LEVEL3.CPF, LEVEL4.CPF, LEVEL5.CPF et LEVEL6.CPF, il faut chercher "2806C701" et mettre à la place "90909090". Attention tout de même, car certains pièges comme les fossés de lances, vous infligeront des pertes de points d'énergie.

Arioch

ULTIMA UNDERWORLD II

PC

Au niveau 1, dans l'académie de magie, entrez dans la salle du centre et tirez autant de singes ailés que possible, histoire de vous faire un maximum de "Skill points" à répartir de préférence en attaque, défense ou Mana.
Au niveau 4 du monde principal, dans les marécages où se terre l'homme-arbre, se trouve, bien cachée, une épée très utile. Il s'agit de la Jeweled Sword of Major Damage. Il n'est pas nécessaire de tuer l'homme-arbre pour la récupérer, il faudra juste l'éviter.

Julien Vial

SINK OR SWIM

AMIGA

Pour finir ce jeu très rapidement, tapez le code suivant : "FIELDSOFDOOM".

ISHAR

FALCON

Tout d'abord, choisissez votre équipe avec au moins deux femmes, car elles vous serviront plus tard. Ensuite, il faudra tout au long du jeu, rechercher les tablettes runiques qui vous serviront pour tuer Krogh. Allez tuer le chevalier au casque de vision. Celui-ci vous permettra de voir le lézard qui possède les anneaux protecteurs. Attention, n'affrontez pas la bestiole avec des sorts, elle disparaîtrait. Allez maintenant chercher la tablette runique qui se trouve près de l'esprit, puis allez dans le labyrinthe sous-terrain où vous trouverez la fiole magique pour faire les sorts et une tablette runique.
Pour entrer dans Ishar, il vous faut une clef et des tenues de moines. La clef vous sera donnée par le Père de Deloria. Celle-ci se trouve dans Elwingil, et lui à l'ouest du transporteur, dans un village. Pour aller chercher la tablette runique près d'Urshurak, vous avancerez dans le noir à tâtons, et cliquerez au centre de l'écran pour la saisir. Pour aller sur la dernière île, passez à travers le transporteur. Allez trouver un ancien compagnon de Jarel, qui se trouve à la lisière du bois en Valathar. Il vous remettra une fiole. Allez maintenant au cochon. Grâce au sort de transformation que vous lui ferez boire, il se transformera en Morgula. Prenez-la dans votre équipe et trouvez l'entrée du donjon de Valathar. Celui-ci est gardé par un magicien en bleu.

Stéphane "Falcon X" Marchand

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

TRANSARTICA



Avant de rentrer en détail dans la solution, je ne saurais trop vous conseiller d'armer votre train au fur et à mesure que vous en aurez les moyens (canons, mitrailleuses, mais aussi et surtout casernements) : très pratique pour la fin du jeu. De plus, il vous faudra un wagon espion. Achetez aussi un wagon harpon à Baku. Dirigez-vous vers Rhum, et réparez le pont pour libérer l'accès. Achetez le wagon "foreuse" et placez-le en tête de train. Ceci vous permettra de trouver le philosophe Urga, qui se cache en fin de voie en 32-67. Prenez la clef, et faites demi-tour pour trouver la tombe du professeur Merrick, qui se trouve après la fin de voie en 39-32. Relevez le code. Munissez-vous de draisines, et dirigez-vous vers la fin de voie en 35-4.
Passez le pont, car le harpon va tuer la vilaine bestiole. Envoyez quelques draisines pour déminer la voie, puis, après réparation, allez à la fin de la voie de la ville du silence. Grâce au code et à la clef, prenez le compteur Geiger. Celui-ci vous permettra de trouver le centre de contrôle de l'union Wiking : Tchernobyl en 65-20. Envoyez un espion, et faites sauter tout cela.
Allez ensuite vous acheter une chaudière supplémentaire à Omsk. Dirigez-vous vers la fin de la voie en 157-68. Après une jolie balade, vous vous trouverez devant le minotaure. Pour le détruire, mettez tous vos hommes sur vos wagons, et faites-les patrouiller, tout ceci en tirant, bien entendu. Une fois le terrain dégagé, attaquez et dynamitez l'ennemi. Voilà, vous n'avez plus qu'à continuer pour arriver au centre, et à admirer le spectacle.

Stéphane "Falcon X" Marchand

LEGENDS OF VALOUR

PC

Créez un personnage, et enregistrez-le dans la sauvegarde 2. Editez le fichier "CHAR02.DAT", allez au secteur relatif 00, offset 34, et mettez "FFFF" en mode "hexadécimal". Vous aurez alors le maximum de crédits possible.

Yann David

DARKSUN : SHATTERED LANDS



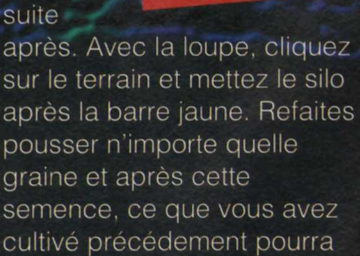
Faites une sauvegarde, et éditez votre fichier en fonction de l'emplacement dans lequel vous l'aurez mis. Par exemple, le fichier se nomme "SAVE01.SAV" pour le premier emplacement des sauvegardes. Pour être au niveau maximum pour chacun des personnages, il suffit de mettre "FFFFFF00FFFFFF" aux secteurs et déplacements suivants, en fonction du personnage:

Personnage 1 : Secteur 53 - Déplacements 327(147)
Personnage 2 : Secteur 53 - Déplacements 398(18E)
Personnage 3 : Secteur 53 - Déplacements 469(1D5)
Personnage 4 : Secteur 54 - Déplacements 28(1C)

Ensuite, relancez le jeu, chargez votre sauvegarde et vous pourrez monter d'un niveau à la fin d'un combat. Si vous êtes gagnant, pas de problème, vous monterez au niveau maximum (9 si votre classe le permet). Par contre, si vous êtes battu, euh... Désolé !

Arioch

SIMFARM



PC

Cultivez un champ de fraises, de riz ou de ce que vous voulez. Faites le récolter tout de suite après. Avec la loupe, cliquez sur le terrain et mettez le silo après la barre jaune. Refaites pousser n'importe quelle graine et après cette semence, ce que vous avez cultivé précédement pourra être vendu très cher. Recommencez des dizaines de fois et vous serez très riche.!

Vincent Collongues

ONE STEP BEYOND

PC

Voici les 30 premiers codes du jeu :

Niveau 1 : 48474
Niveau 2 : 39943
Niveau 3 : 22881
Niveau 4 : 62824
Niveau 5 : 20169
Niveau 6 : 17457
Niveau 7 : 37626
Niveau 8 : 55083
Niveau 9 : 27173
Niveau 10 : 16720
Niveau 11 : 43893
Niveau 12 : 60613
Niveau 13 : 38970
Niveau 14 : 34047
Niveau 15 : 07481
Niveau 16 : 41528
Niveau 17 : 49009
Niveau 18 : 25001
Niveau 19 : 08474
Niveau 20 : 33475
Niveau 21 : 41949
Niveau 22 : 09888
Niveau 23 : 51837
Niveau 24 : 61725
Niveau 25 : 48026
Niveau 26 : 44215
Niveau 27 : 26705
Niveau 28 : 05384
Niveau 29 : 32089
Niveau 30 : 37473

JAGUAR XJ220



Lors du choix de la musique, mettez la radio sur la fréquence "65.4". A présent, vous allez battre tous les records !

Olivier Schmitt

MIGHT AND MAGIC III: ISLE OF TERRA



Pour avoir un maximum de pièces d'or et de gemmes, éditez votre sauvegarde au secteur 23, mettez "FF" aux déplacements suivants : 125, 126, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147 et 148.

Olivier Gushing



FUNWARE

POUR JOUER PAR TELEPHONE
36.68.13.12 (JEU PRIME)
36.70.10.25
36.70.13.12
36.70.05.93

EN CADEAU
A PARTIR DE 200 F* D'ACHAT
UN TAPIS DE SOURIS

	LA DISQUETTE	A L'UNITE	PAR 100
DISQUETTES BOITE DE 10	3.5 DF/DD	4,00	3,80
	3.5 HD	6,00	5,50

EXT. 512 Ko sans H. A500	250
EXT. 1 Mo A500+	590
EXT. 1Mo A600	600
LECT INTERNE AMIGA	530
LECT. EXT. AMIGA/ATARI	600
EXT. 1 Mo A1200	1590
SCANNER AMIGA/ATARI	1050
SOURIS AMIGA/ATARI	150

DISQUES DURS A 1200	
80 Mo	2090
120 Mo	2690

ET AUSSI
DES CARTES SONORES
DES MANETTES

AMIGA/ATARI

A-TRAIN - VF	280	-
A320 USA	290	290
ALFRED CHICKEN	240	-
ALIEN BREED II	250	-
ALIEN III	250	-
AMERICAN GLADIATORS	230	-
APOCALYPSE	250	-
BAT II -VF	320	320
BATTLE ISLE 93	250	-
BILLARD AMERICAIN	250	-
BLASTAR	260	-
BLOB	240	-
BODY BLOWS GALACTIC	250	-
BRUTAL SPORTS FOOT	260	-
CAESAR - VF	310	310
CAMPAIGN 2	320	320
CANNON FODDER	280	280
CARLOS	270	270
CHAOS ENGINE	240	240
CIVILIZATION	280	280
COMBAT AIR PATROL	250	-
COOL SPOT	290	-
CYBERPUNKS	280	-
CYBERSPACE	290	-
DARKMERE	280	280
DENNIS	250	-
DOGFIGHT	270	270
DRACULA	270	-
DUNE 2 - VF	250	-
ELITE 2	270	270
F1 GRAND PRIX	280	280
F117 A	310	-
FLASHBACK	240	-
GENESIA	280	-
GLOBAL GLADIATORS	240	-
GLOBDULE	270	-
GOAL	250	250
GOBLINS 3	270	270
HIRED GUNS	260	-
HISTORY LINE - VF	290	-
HUMANS 2	270	-
INDY 4 AVENTURE - VF	340	-
ISHAR 2 - VF	260	260
JACK THE RIPPER	360	-
JURASSIC PARK	240	-
KING QUEST VI	310	-
KINGMAKER	310	-
KRUSTY FUN HOUSE	240	-
LEGACY OF SORASIL	250	-
LEMMINGS 2	240	240
LOST VICKING	240	240
MAELSTROM	310	-
MAGIC BOY	250	250
MONKEY ISLAND 2 - VF	340	-
MORTAL KOMBAT	270	-
Mr NUTZ	250	-
NICKY BOOM 2	250	250
NIGEL MANSELL	270	270
NORTH & SOUTH	280	-
O.M. FOOTBALL	260	-
OVER DRIVE	260	-
PREMIER MGR2	250	-
PRIME MOVER	190	-
QWAK	150	-
RALLY	270	-
RYDER CUP	250	-
SABRE TEAM	230	230
SECOND SAMOURAI	290	-
SIM EARTH - VF	270	-
SIMON THE SORCERER	320	-
SOCCER KID	230	-
SPACE HULK	250	-
STAR TREK	310	-
STARDUST	200	
SUPER LEA. MANAGER	240	240
SYNDICATE - DISK	160	-
SYNDICATE - VF	250	-
T.F.X.	270	-
TERMINATOR 2	220	220
THE PATRICIAN - VF	260	260
THEATRE OF DEATH	270	-
TORNADO	290	-
TRODDLERS	220	-
TURRICAN III	240	-
UNIVERSAL MONSTER	240	240
URIDIUM II	240	-
WAR IN THE GULF	260	260
WEEN - VF	240	-
WING COM. ACADEMY	270	-
WING COMMANDER	290	-
YO JOE	220	-
ZOOL 2	240	-

2.19 F/MN (POUR 36.68). 8.76 F/APPEL. 2.19 F/MN (POUR 36.70)

AMIGA 1200

BURNING RUBBER	250
CHAOS ENGINE	270
DENNIS	250
DIGGERS	270
HUMANS	250
ISHAR	230
ISHAR II	270
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI	310
NIGEL MANSELL	270
PINBALL FANTASIES	270
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SLEEPWALKER	240
STAR TREK	310
SUPER LEA. MANAGER	240
TRANSARTICA	270
WING COMMANDER	290

MACINTOSH

A-TRAIN	330
BACKYARD	350
CARMEN WORLD DELUXE	310
CHEESMASTER 3000	370
CHOPPER	280
CHUCK YAGER	310
CIVILIZATION	310
EIGHT BALL DELUXE	310
FALCON 3 / MC	420
FATTY BEAR	310
HUMANS	280
INDY 4 AVENTURE	390
JOUNEY MAN	320
KING QUEST VI	380
MAC ATTACK	280
MARIO TEACHES TYPING	310
MONKEY ISLAND 2	370
NASCAR	280
NASCAR	280
POPULOUS	340
PRINT SHOP DELUXE	770
RED BARON	370
STAR TREK	310
THREEHUµOUSE	340
U.M.S. COMPILATION	410
VICTORY AT SEA	380

CD ROM

7TH GUEST	670
FATTY BEAR	360
JOURNEY MAN	340

CD 32

ALIEN BREED 2	270
AMIGA CD FOOTBALL	270
B-17	NC
BATTLESTORM	NC
BODY BLOWS GALACTIC	NC
BUBBLE AND SQUEAK	270
CAPTIVE 2 / LIBERATION	NC
CHAOS ENGINE	270
CIVILIZATION	NC
COMPOSER QUEST	300
DAUGHTER OF SERPENTS	NC
DONK	270
EUROPEAN CHAMPIONS	300
EXILE	270
F1 GRAND PRIX	NC
FANTASTIC VOYAGE	NC
GENESIS	270
GLOBAL CHAOS	NC
GOLDEN COLLECTION	270
GUNSHIP 2000	NC
INFERNO (EPIC2)	270
INSIGHT TECHNOLOGY	270
INTER. OPEN GOLF	270
JURASSIC PARK	270
LEGACY OF SORASIL	NC
LEMMINGS TRILOGY	NC
LIONHEART	250
LOTUS TRILOGY	NC
MANCHESTER UNITED	270
MICROCOSM	300
MORPH	260
NICK FALDO GOLF	300
OVERKILL & LUNAR C	250
PACK ARCADE	NC
PACK AVENTURE	NC
PINBALL FANTASIES	290
PREHISTORIK	NC
PROJECT X	NC
RYDER CUP	270
SABRE TEAM	270
SENSIBLE SOCCER 92/93	270
SHADOWS OF WORLD	270
SLEEPWALKER	300
SOCCER KID	270
SUPERFROG	NC
T.F.X.	270
THE LEGACY	NC
THE PATRICIAN	NC
UTOPIA 2	270
WHALE'S VOYAGE	NC
WINTER SUP. SPORTS	270
ZOOL	290

PC

3D CONSTR. KIT 2	440
A320 USA	320
ACES OF THE PACIFIC - VF	340
ACES OVER EUROPE - VF	360
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350
AMBUSH	320
BENEATH A STEEL SKY	320
BETRAYAL AT KRONDOR - VF	340
BLADE OF DESTINY	300
BLUES BRO. JUKE BOX ADV.	280
CAMPAIGN 2	310
COMMANCHE	340
COMMANCHE - DISK 1 + 2	290
CONQUERED KINGDOMS	390
CYBER RACE	320
DARKMERE	310
DARKSUN	360
DAY OF TENTACLE - VF	330
DOGFIGHT	290
DUNGEON MASTER II	340
ELITE 2	310
EVEN MO. INCRE. MACH. - VF	340
EYE OF THE BEHOLDER 3 - VF	380
F1 GRAND PRIX	320
F15 STRIKE EAGLE 3	360
FALCON 3.0	370
FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2	190
FIELDS OF GLORY - VF	340
FIRE & ICE	290
FLIGHT SIM. 5	420
FREDDY PHARKAS - VF	280
GABRIEL KNIGHT	330
GENESIA	290
GOAL	260
GOBLINS 3	330
GRANSLAM BRIDGE 2.0 - VF	340
HIRED GUNS	340
HISTORY LINE - VF	340
HUMANS 2	270
IN EXTREMIS	310
INCA 2 - VF	360
INDY 4 AVENTURE - VF	340
INDY CAR	330
INNOCENT	360
ISHAR 2 - VF	270
JURASSIC PARK	290
KASPAROV GAMBIT	340
LANDS OF LORE - VF	330
LEGACY - VF	310
LEGEND OF KYRANDIA II	320
LEISURE SUIT LARRY VI	350
LINKS386 PRO - SVGA	340
LITIL DEVIL	340
MAELSTROM	350
MERCHANT PRINCE	340
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	330
MONKEY ISLAND 2 - VF	320
MORTAL KOMBAT	320
OSCAR	270
PATRIOT	320
PIRATES GOLD - VF	330
POLICE QUEST IV	330
PREMIER MGR2	290
PRIVATEER	350
PRIVATEER - SPEECH PACK	160
QUEST FOR GLORY IV - VF	330
RETURN TO ZORK - VF	350
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	270
SABRE TEAM	290
SEAL TEAM	310
SENSIBLE SOCCER	270
SERPENT ISLE	340
SERPENT ISLE - SILVER SEED	160
SHADOW CASTER	310
SIMON THE SORCERER - VF	340
SPACE HULK	290
SPACE QUEST V - VF	330
SPEAR OF DESTINY	310
STAR TREK II	340
STARLORD	340
STEETFIGHTER 2	200
STRIKE - SPEECH PACK	150
STRIKE - TACT. OP.	160
STRIKE COMMANDER	310
STRONGHOLD - VF	310
SUBWAR 2050	340
SYNDICATE - DISK	170
SYNDICATE - VF	310
T.F.X.	330
TERMINATOR 2029 + DISK	380
TERMINATOR RAMPAGE	310
TORNADO	360
ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
ULTIMA 8 - VF	350
VICTORY AT SEA	350
WISARDRY VII	340
X-WING	360
X-WING DISK 1+ 2	290

CD ROM

ALONE IN DARK + JACK	390
CASTLES II	390
CONSPIRACY	390
DRACULA UNLEASHED	360
EYE OF THE BEHOLDER 3	380
F15 STRIKE EAGLE III	410
GABRIEL KNIGHT	390
GOBLINS 3	390
HUMANS 1 + 2	330
INCA - VF	380
INCA 2 - VF	440
INDY 4	340
IRON ELIX	360
JURASSIC PARK	350
LEISURE SUIT LARRY VI	390
LORD OF THE RINGS	410
LOST IN TIME 1 + 2	410
MAD DOG McCREE	370
MARIO TEACHES TYPING	390
MICROCOSM	390
MOTORS STARS	380
POLICE QUEST IV	390
PROTOSTAR	380
REBEL ASSAULT	390
RETURN TO ZORK	410
RYDER CUP	320
SHUTTLE- VF	430
STAR TREK	450
SUPER STRIKE COMMANDER	410
T.F.X.	410
THE PATRICIAN	370
WORLD OF XEEN	380

* HORS FRAIS DE PORT ET FRAIS DE CONTRE REMBOURSEMENT

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ **(16.1) 40.47.89.72**
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Prix et titres valables pour le mois de parution, dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES *J23*	PRIX
FRAIS DE PORT 30 F (Console CD32 :50 F) *Expédition colissimo et recommandé*	TOTAL A REGLER	

NOM ______
ADRESSE ______
______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ N☐ CLIENT (facultatif) ______
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N☐ | | | | |
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ MACINTOSH ☐ CD 32 ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520 ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐ CD ROM ☐ VGA ☐ SVGA RAM : ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

PC & compatibles

Simon the

A la taverne du Druide éméché...
- Aller à droite
- Parler avec les quatre sorciers jusqu'à ce qu'ils vous disent de retrouver une baguette magique

Le barbare dans la forêt...
- Parler avec le barbare.
- Retirer l'épine du pied du barbare (Vous récupérez ainsi un sifflet).

Au pont du Troll...
- Parler avec le Troll et lorsque vous voudrez arrêter de discuter avec lui, il vous volera votre sifflet. Ce qui vous permettra de passer enfin ce pont.

Devant la maison du forgeron...
- Prendre le battant de cloche

Devant le château de la princesse...
- Utiliser le battant de cloche sur la cloche
- Utiliser la cloche
- Utiliser la natte (Vous vous retrouvez ainsi dans le château de la fameuse princesse)
- Une fois en haut, discuter avec la princesse, vous voilà avec une truie dans la poche.

A la maison à la porte en truffes au chocolat...
- Utiliser la truie sur la porte en truffes au chocolat
- Rentrer dans la maison
- Prendre la coiffe et l'enfumoir

Retour à l'auberge du Druide éméché...
- Prendre la boîte d'allumettes sur la machine à sous

Retour à la maison à la porte en truffes...
- Utiliser l'enfumoir sur la ruche grâce aux allumettes
- Prendre la cire

Dans la maison du druide-alchimiste...
- Prendre le bocal à spécimen
- Prendre le médicament pour le rhume

Dans la maison de Calypso...
- Ouvrir le tiroir du secrétaire
- Prendre les ciseaux dans le tiroir

Retour à l'auberge du Druide pas clair...
- Utiliser les ciseaux sur le nain
- Parler au Barman
- Pendant qu'il cherche votre boisson, utiliser la cire sur le robinet du tonneau, ce qui vous permet en passant de récupérer un bon pour une bière gratuite
- Devant l'auberge, prendre le tonneau de bière.

Devant la grotte des nains...
- Dans la forêt, prendre la pierre et la regarder en notant soigneusement le mot de passe (Bière)

Devant le hibou de la forêt...
- Prendre par terre une plume, là où se trouve le hibou. Celui-ci est là pour vous aider lorsque vous êtes un peu bloqué.

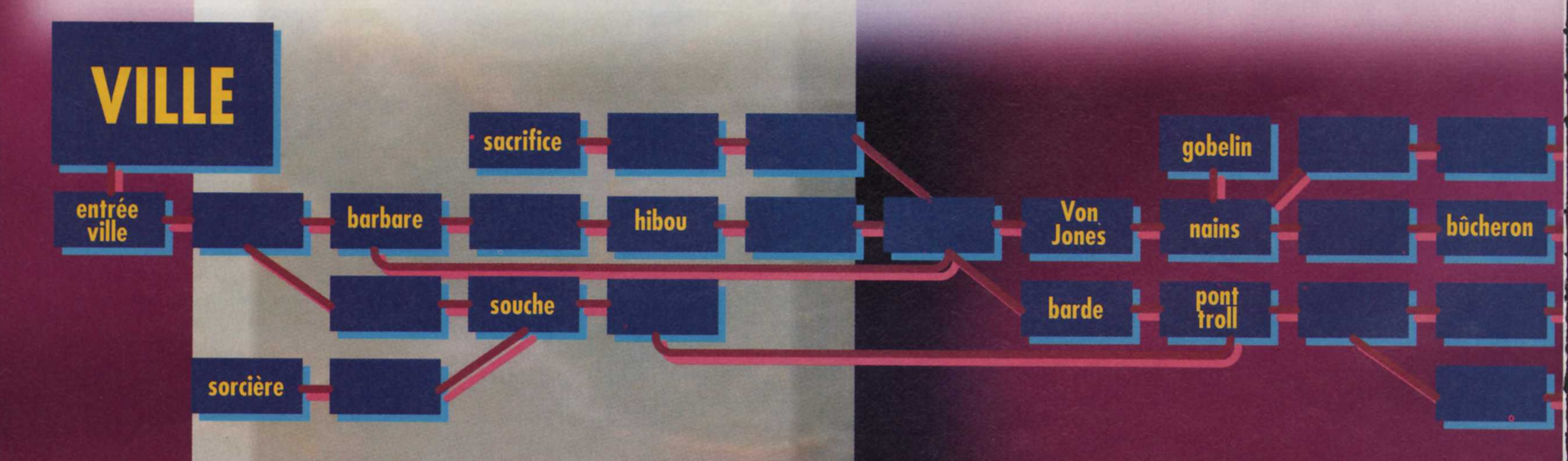
De retour chez les nains...
- Chez les nains, aller dans la cave à bière
- Utiliser la plume sur le nain qui ronfle
- Prendre la clé
- Donner le tonneau de bière au nain de garde qui est soi-disant en service, ce qui vous permet de dégager le passage.
- Aller dans la mine des nains
- Prendre le crochet
- Utiliser la clé sur la porte
- Donner le bon pour une bière gratuite au nain dans la salle aux gemmes (En échange, il vous donnera une gemme)

Sur la place du village...
- Parler au type louche pour pouvoir lui donner votre diamant, ou gemme pour les puristes
- Négocier le prix jusqu'à ce qu'il vous propose 20 cachous, ou plutôt, 20 pièces d'or pour votre bijou

Au magasin du village...
- Acheter un marteau

A la maison du marécageux...
- Entrer dans la maison, sans oublier de frapper
- Utiliser le ragoût dans le bocal à spécimen
- Manger toute la soupe aux cloportes jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus, bon appétit et n'oubliez pas de vous brosser les dents.

Dans les gorges...
- En bas à gauche de l'écran, il y a des lianes sur le sol. Utilisez-les pour descendre
- Parler au Golem
- Donner au Golem le ragoût du marécageux, il s'en va
- Après une partie de pèche effrénée, vous allez récupérer un anneau magique qui vous rend invisible





Chez les Gobelins...

- Aller devant la porte de la cachette des gobelins
- Prendre le papier par terre, c'est une liste des courses

Au magasin du village...

- Donner la liste des courses aux marchands
- Sortir de cet écran, et retournez-y aussitôt
- Utiliser la boîte
- Déplacer la boîte
- Regarder les boîtes
- Prendre le livre des sorts
- Regarder le livre des sorts, vous y trouverez un bout de papier
- Prendre l'os de rat (il se trouve sur les rochers par terre, cherchez bien, il y est!)
- Utiliser le bout de papier avec la porte
- Utiliser l'os de rat sur la serrure
- Prendre le papier (et la clé, ha ha ha!)
- Utiliser la clé sur la serrure
- Ouvrir la porte
- Sortir de cette pièce
- Prendre la seau
- Descendre par l'escalier
- Prendre les bonbons à la menthe sur le sol
- Parler avec le druide dans la salle des tortures
- Enlever l'anneau magique
- Rediscuter un brin avec le druide jusqu'à ce qu'il vous parle d'un changement de forme avec la plein lune
- Utiliser le seau en fer sur la tête du druide
- Prendre le tisonnier
- Utiliser le tisonnier sur le druide
- Ouvrir le cercueil d'acier
- Rentrer dans le cercueil
- Prendre la scie à métaux
- Utiliser la scie sur les barreaux, vous êtes libre

Devant la maison de la sorcière...

• Déplacer la manivelle du puits et prendre le seau.

Le pataud dans la forêt...

- Parler avec le pataud
- Sortir de cet écran
- Retournez voir le pataud et vous vous apercevrez qu'il est parti. Mais il a laissé derrière lui des haricots
- Prendre les haricots

Derrière la maison de Calypso...

- Utiliser les haricots sur le compost
- Prendre la pastèque

Avec le barde de la forêt...

- Utiliser la pastèque sur le sousaphone, ce qui vous permet de le récupérer

Devant le géant qui dort...

- Aller voir le géant des montagnes
- Utiliser le sousaphone devant le géant

Chez le marécageux...

- Déplacer la caisse
- Ouvrir la trappe
- Descendre
- Avancer sur la planche qui paraît scabreuse
- Utiliser le marteau sur la planche pour continuer votre route
- Aller à droite et prendre la peste de crapaud

Chez le druide-Alchimiste...

- Parler avec le druide
- Donner la peste de crapaud au druide, il vous donne alors une potion

Dans la caverne du dragon enrhumé...

- Utiliser le médicament pour le rhume sur le dragon
- Prendre l'extincteur

En ce qui concerne le bûcheron...

- Parler au bûcheron jusqu'à ce qu'il vous donne le détecteur de métal

La petite statue dans la montagne...

- Utiliser le détecteur de métal

Au visage de pierre dans la montagne...

- Prendre la pierre

Avec le forgeron...

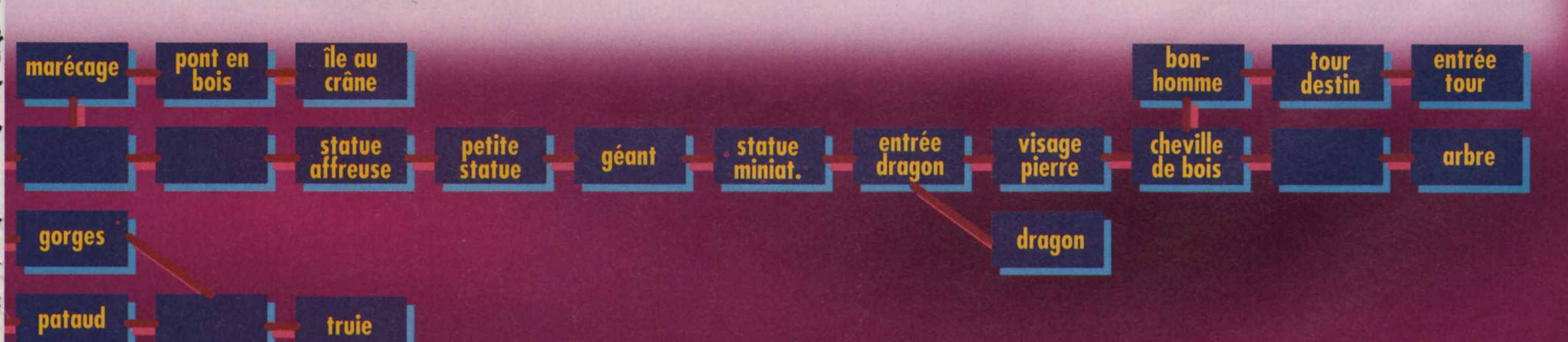
- Utiliser la pierre sur l'enclume, vous avez maintenant un magnifique fossile
- Prendre la corde

Dans le trou du Dr Von Jones...

- Parler jusqu'à ce qu'il vous parle de fossile, et dites-lui que vous en avez un

Encore avec la petite statue montagnarde...

- Regardez la boue
- Prendre le Milrith



A la maison du forgeron...
- Donner le Milrith au forgeron, il vous fabrique alors une hache

Avec notre ami le bûcheron...
- Donner la hache au bûcheron
- Rentrer dans la maison du bûcheron
- Prendre la cheville
- Utiliser l'extincteur sur la cheminée
- Déplacer le crochet dans la cheminée, vous découvrez une salle secrète
- Prendre l'acajou à gauche

La souche qui parlait dans la forêt...
- Parler à la souche, vous avez maintenant des vers à bois sur votre morceau d'acajou

Devant la maison du druide-alchimiste...
- Prendre l'échelle

Au château de la princesse-truie...
- Utiliser la natte pour monter à l'étage
- Utiliser les vers à bois avec le plancher
- Utiliser l'échelle avec le trou
- Ouvrir la tombe
- Prendre les bandelettes défaites sur la momie
- Prendre la baguette



Les spécialistes remarqueront que la réponse 2 est traduite du hongrois.

A la maison de Calypso...
- Prendre l'aimant collé sur le frigo

Devant la caverne du dragon...
- Utiliser le crochet avec le rocher
- Cliquer sur le rocher pour monter
- Utiliser l'aimant avec la corde dans le trou jusqu'à ce que vous ayez 1548 pièces d'or exactement…non, non, je plaisante, 30 suffisent

A l'auberge du druide éméché...
- Retourner voir les sorciers
- Donnez-leur la baguette magique, et ce n'est pas tout…

Au magasin du village...
- Acheter du White-Spirit

Avec l'arbre de la montagne...
- Parler à l'arbre de la montagne
- Utiliser le White-Spirit sur la tâche

Chez la sorcière...
- Rentrer chez elle en ouvrant la porte de préférence
- Provoquer la sorcière en duel dont l'enjeu sera son balai contre votre vie
- Pour la battre, voici les sorts dont vous disposez:

  Alakasam=Serpent
  Hocus-Pocus=Chat
  Saucisses=Chien
  Abracadabra=Souris
- Une fois qu'elle se transforme en dragon, utiliser le sort Abracadabra pour vous transformer en souris, ce qui permet de s'échapper par le trou de souris situé en haut à gauche de la pièce



Un petit tour dans la montagne...
- A l'escalier de chevilles, mettre la cheville dans le trou et monter, vous voilà devant un bonhomme de neige
- Consommer les bonbons à la menthe, et continuer l'escalade
- Dirigez-vous vers la tour du destin

Dans la tour du destin...
- Commencer à traverser le pont de pierre
- Utiliser le balai de la sorcière
- Consommer la potion, et apprécier la compagnie de la boule de poil, qui vous en laissera un au passage

Dans le petit jardin fleuri...
- Une fois ressorti, regarder le seau
- Prendre l'allumette
- Prendre la feuille
- Prendre aussi la pierre
- Aller à gauche
- Prendre la feuille de nénuphar
- Utiliser l'allumette sur la feuille de nénuphar
- Utiliser le feuille sur l'allumette, vous avez désormais un Off-Shore de compétition
- Aller jusqu'aux graines
- Prendre les graines
- Revenir sur la rive
- Utiliser la pierre sur la graine, ce qui vous donne de l'huile
- Utiliser le poil sur le robinet
- Utiliser l'huile sur le robinet
- Déplacer le poil
- Aller à gauche avec votre Yacht de plaisance
- Regarder l'eau
- Prendre le têtard
- Parler à la grenouille (Pour passer, il faut faire du chantage avec le têtard)
- Prendre les champignons, et…"Transformers"!!!
- Prendre la branche sur l'arbre du petit jardin
- Ouvrir la porte et aller à droite

Dans le hall...
- Utiliser la branche avec la caisse aux dents acérées
- Prendre la bouclier
- Prendre la lance
- Descendre par l'escalier central

Au sous-sol...
- Prendre le coffre
- Déplacer le levier
- Utiliser le coffre avec le bloc
- Déplacer de nouveau le levier
- Prendre les bougies
- Utiliser la lance avec le crâne
- Prendre le crâne
- Remonter dans le hall
- Monter encore une fois

Dans la chambre de Sordide...
- Prendre la bourse sur le lit
- Prendre la chaussette
- Utiliser la chaussette sur la bourse
- Utiliser la bourse qui pue dans le trou de souris, vous avez alors une charmante souris pleine de poil
- Prendre la baguette magique qui se situe devant le miroir
- Monter de nouveau

Dans la salle des démons...
- Prendre les produits chimiques
- Utiliser les produits chimiques sur le bouclier
- Utiliser le bouclier avec le crochet
- Prendre le livre dans l'étagère, il vous apprendra comment envoyer balader les deux démons qui vous tiennent compagnie
- Redescendre dans la chambre du vilain pas beau

De nouveau dans la chambre de Sordide...
- Parler avec le miroir, pour obtenir le nom des deux démons
- Prendre le livre sur le "canapé" à droite
- Regardez le livre
- Remonter chez les démons

Dans la salle des démons...
- Parler aux démons pour tracer un carré magique sur le sol (un pentacle en fait), et c'est fini en ce qui concerne ces deux affreux
- Aller dans le téléporteur
- Indiquer comme destination "Les Puits Ardents de Rondor"

Au puits ardent de Rondor...
- Prendre l'arbuste
- Parler à l'employé pour obtenir des brochures
- Regarder les brochures, vous y trouvez un élastique
- Utiliser l'élastique et l'arbuste
- Utiliser la fronde sur la cloche
- Prendre la pochette d'allumettes-souvenir sur le comptoir
- Aller à droite
- Prendre la cire à parquets
- Aller à droite
- Utiliser la baguette magique sur Sordide
- Utiliser les allumettes sur les puits
- Utiliser la baguette magique sur la lave
- Retourner l'affronter
- Utiliser la cire à parquet sur Sordide

C'est fini!!!







les questions

1 • QUEL EST LE NOM DU HEROS DANS LE JEU DRACULA?
- JONATHAN HARKER
- ROY PARKER
- JOHN BICKLEY

2 • QUEL EST LE REALISATEUR DE LA DERNIERE VERSION FILMEE DE DRACULA ?:
- ALAN PARKER
- FRANCIS FORD COPPOLA
- JEAN-LUC GODARD

3 • COMBIEN DE PHOTOS D'ECRAN DE JEU TROUVE T-ON SUR LA BOITE PC DE DRACULA?
- 2 PHOTOS
- 3 PHOTOS
- 4 PHOTOS

QUESTION SUBSIDIAIRE
TROUVER UN SLOGAN QUI IMMORTALISERAIT LE COMTE DRACULA?

les lots

1ER PRIX : UN MAGNETOSCOPE SONY SVL 285 (VALEUR 3990 F)
2EME PRIX : UN BLOUSON DRACULA (VALEUR 950 F)
3EME PRIX : UNE MONTRE DRACULA SERIE LIMITEE (VALEUR 549 F)
DU 4EME AU 13EME PRIX : UN CD BANDE SON DE DRACULA (VALEUR 120F)
DU 14EME AU 30EME PRIX : 1 TEE-SHIRT (VALEUR 110F)
DU 31EME AU 50EME PRIX : UNE AFFICHE DU FILM 120/160 (VALEUR 60F)

réglement

1) **PSYGNOSIS** et **JOYSTICK** organisent un concours qui sera clos le **26 DECEMBRE** 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de **PSYGNOSIS** et de **JOYSTICK**.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le **20 JANVIER 1994**..
6) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui opé rera un classement pour l'attribution des lots.

bulletin réponse

A renvoyer avant le 26 décembre à : Joystick, concours Dracula, 103 boulevard Mac Donald, Paris 75019

QUESTION 1 • ....
QUESTION 2 • ....
QUESTION 3 • ....
QUESTION SUBSIDIAIRE • ....
....
....
NOM • ....
PRENOM • .... **AGE**..............
ADRESSE • ....
VILLE • .... **CODE POSTAL**..............

CD ROM NEWS

6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 IGNITION!

PC

Shuttle, édité par Software Toolworks, est une étrange encyclopédie qui propose de "revivre" 50 missions de la Nasa. Plus succession d'images que véritable jeu, la chose, qui tourne sur PC - CD-ROM, permet d'admirer de nombreuses images d'excellente qualité. Un commentaire en anglais raconte des tas de trucs passionnants. Un produit curieux dont on vous reparlera, parce que là, on n'a pas encore tout compris.

HISTOIRE DE POISCAILLES

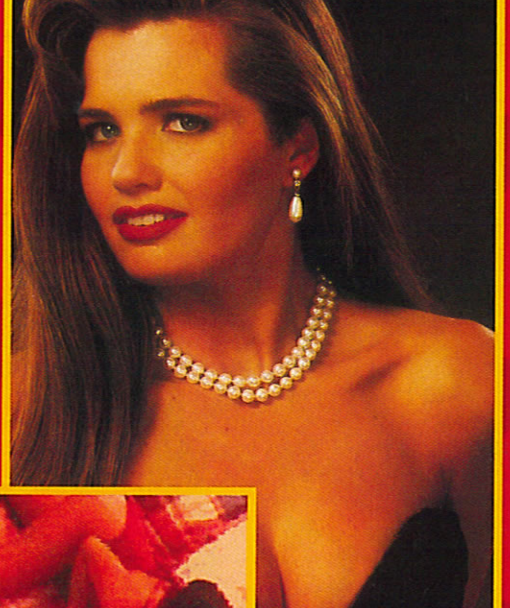
PC

Ocean Below est un soft sous Windows, qui vous fera plonger dans les plus grandes mers du monde, à la découverte de leurs splendeurs sous-marines. Des Bahamas à Hawaï, vous saurez tout sur ce peuple ancêtre de l'homme que sont les poissons. Qui sait, vous trouverez peut-être des trésors perdus, des civilisations disparues, et autres secrets mystérieux... Si les écrans fixes en Super-VGA sont somptueux, les séquences vidéo sont de bien moins bonne qualité. Mais c'est vrai qu'on ne peut s'empêcher d'avoir une pensée pour le Commandant Cousteau, en contemplant ces ballets aquatiques.

TORIDE

CDI

Dans le cadre de la Microsoft Intermedia Conference, le titre CDI International Tennis Open a reçu le prix du "International European Multimedia Award for the Best Entertainment Product" à Wiesbaden. Mis à part le fait que je n'ai jamais vu un nom de prix aussi long et que la première phrase comporte trois fois le mot "international", c'est quand même une bonne nouvelle pour Philips. C'est aussi une bonne nouvelle pour Infogrames qui a développé le logiciel pour Philips. Et aussi une bonne nouvelle pour Pathé qui était associé avec Philips. Et aussi une bonne nouvelle internationale.





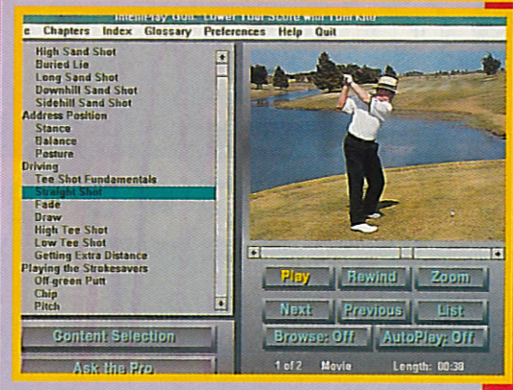


3DO

3DO

Avec de nouvelles machines, arrivent de nouveaux éditeurs et aussi de nouveaux types de produits. Intellimedia annonce la parution sur 3DO de Intelliplay, mélange d'encyclopédie et de cours destinés à améliorer vos résultats dans différentes diciplines, le tout sous la férule d'un champion. Au programme, explications audio et vidéo montrant les mouvements corrects à effectuer. Sont prévus plusieurs produits destinés aux golfeurs, footballeux et Compagnie. Je ne sais pas s'il ne vaudrait pas mieux faire 10 tours de stade avec une 3DO dans les mains pour s'entraîner, mais si vous voulez préparer vos compétitions en chambre, confortablement affalé devant l'écran, rien de tel. Bref, je ne sais pas si c'est très efficace, mais que c'est beau.

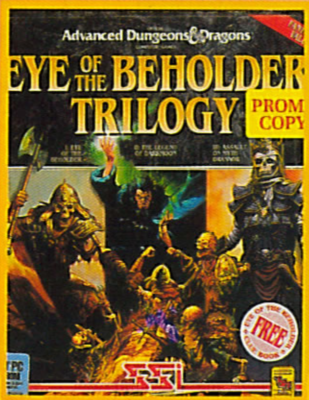




CD...GUEULASSE!

PC

Des fois, les éditeurs se foutent du monde et prennent les utilisateurs de jeux pour des débiles, tout juste bons à faire fonctionner le tiroir caisse. Dans la série "Les Grandes Arnaques", on vous propose ce mois-ci Battle Chess Enhanced de Interplay pour PC - CD-ROM. La boîte est nouvelle et comporte, en prime, au cas où on n'aurait pas compris que la chose est indispensable, la mention "Cinematic Multimedia". Manque de pot, seule la boîte est nouvelle. Le jeu, lui, est en stéréo et bénéficie d'une option Modem. C'est ça "Enhanced" ? Bref, si vous avez déjà Battle Chess, ne vous laissez pas abuser par ce bel emballage. Dans la même série, Eye of Beholder Trilogy sur CD-ROM, toujours PC : à part un bouquin d'aide, le CD comporte les 3 jeux, point final. C'est vachement multimédia, un bouquin d'aide. Berk, berk, berk et reberk !





CD ROM NEWS

TOUT SUR LES CD ROM



TESTS:

REBEL ASSAULT

ENFIN UN JEU DIGNE DU CD ROM

TESTS DES NOUVEAUX JEUX SUR CD 32

SLEEP WALKER
MORPH
LIBERATION
ZOOL
OVERKILL

LA DECEPTION!

EXCLU:
LA PREVIEW DE XI TH HOUR
LA SUITE DE 7 TH GUEST

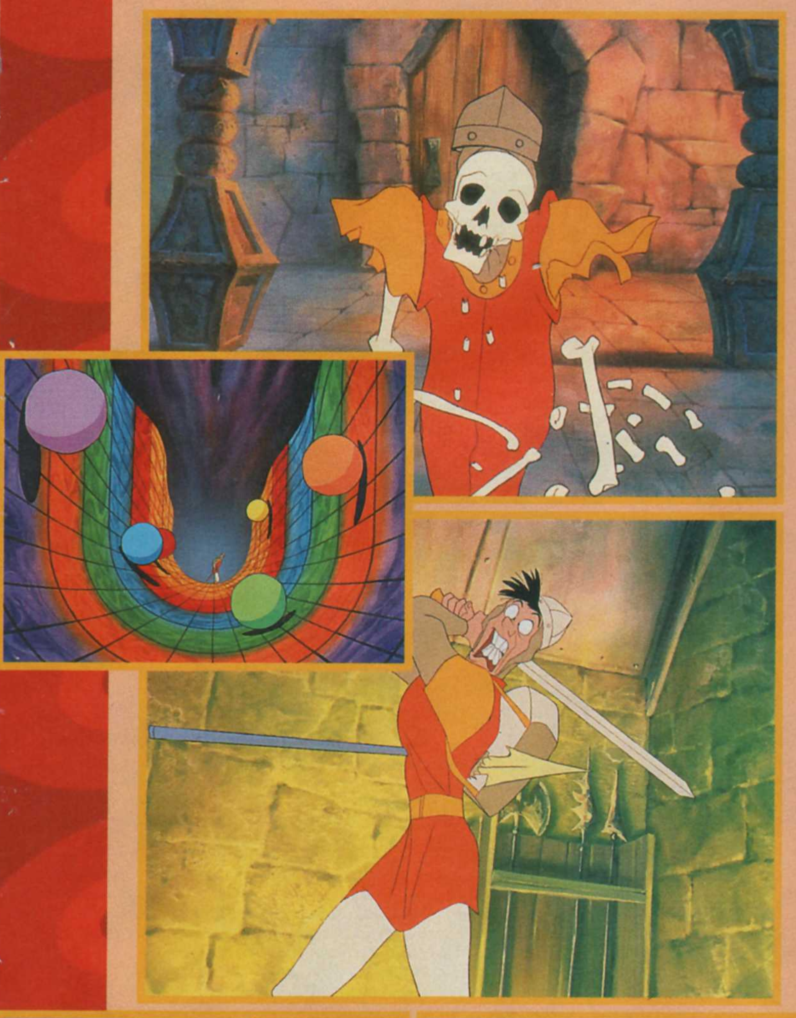
3DOBIS





3DO

C'est marrant, il suffit de marquer un chiffre et deux lettres, et paf ! votre regard se trouve immédiatement attiré. Par exemple, j'aurais marqué 5VL, personne ne se serait jeté dessus. Bref, Dragon's Lair sur 3DO, c'est pour bientôt, et naturellement c'est toujours édité par Ready Soft. Bon, je ne vais pas vous raconter le jeu, d'autant que sinon, je risque de m'énerver. C'est vrai, à chaque fois qu'on me dit Dragon's Lair, je m'énerve. C'est peut être rigolo, c'est peut être beau, mais c'est pas un jeu. C'est malin, je suis énervé.







joystick CONCOURS

INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK

1 er Prix : UN (SUPERBE) LECTEUR DE CD-ROM DOUBLE VITESSE.

DU 2 e Prix : UN (SUPERBE) LECTEUR DE MINI DISC SONY.

Du 3e au 50e Prix : UN (SUPERBE) LOGICIEL "JACK IN THE DARK"

Du 51e au 120e Prix : UN (SUPERBE) JEU DE CARTES "ALONE IN THE DARK 2".

Et UN (SUPERBE) PIN'S INFOGRAMES POUR TOUS LES PARTICIPANTS !



Les gens d'Infogrames sont tellement fiers d'Alone in the Dark sur CD-ROM, ils ont tellement envie que vous voyiez comment cette nouvelle version est belle, qu'ils offrent un (superbe) lecteur de CD-ROM au gagnant de ce (superbe) concours, ainsi qu'un (superbe) lecteur de MINI DISC Sony. Mais ce n'est pas tout ! Joueurs acharnés de belote, prosélytes désirant que tout le monde se mette à leur sport favori, ils offrent 70 jeux de cartes estampillées de (superbes) illustrations d'Alone in the Dark 2.
Ah, mais décidément ce n'est pas tout ! Tous les participants au concours recevront un (superbe) Pin's Infogrames. Celui qui réussit à relancer la mode du Pin's, rien qu'en se baladant avec son Pin's à la boutonnière, gagnera, en cadeau super-bonus, toute la gratitude des patrons d'usines de Pin's qui ont tout investi dans leurs belles machines à fabriquer des Pin's.

QUESTIONS DU CONCOURS ALONE IN THE DARK/CD-ROM

1 - Quel est le nom de la demeure où se déroule l'action du jeu ?

2 - Que signifie ALONE IN THE DARK ?

3 - Combien y-a-t-il de photos d'écran sur la jaquette du jeu ?

4 - Combien de fois est représenté le titre du jeu sur la jaquette ?

5 - Qui est JACK ?



REGLEMENT DU CONCOURS ALONE IN THE DARK/CD-ROM

La société INFOGRAMES MULTIMEDIA, société anonyme au capital de 13 720 000 francs, RCS LYON B 328 033 410, ayant son siège social administratif situé au 84, Rue du 1er Mars 1943, à Villeurbanne 69628 Cedex, organise un grand concours autour du logiciel ALONE IN THE DARK/CD-ROM en collaboration avec le magazine JOYSTICK.

ARTICLE 1 : PARTICIPATION
Ce concours, gratuit, est ouvert à tout personne ayant découpé le bon de participation du concours, dans le numéro de Décembre 1993 du magazine JOYSTICK. Il est ouvert, à raison d'un seul bulletin par foyer, aux personnes résident en France métropolitaine. Ne peuvent toutefois participer à ce concours, les membres des sociétés organisatrices ou participantes, ainsi que les membres de la famille d'un participant ou les alliés sous le même toit que lui.

ARTICLE 2 : DUREE DE VALIDITE DU CONCOURS
Ce concours se déroulera du 1er au 31 Décembre 1993, à minuit, (le cachet de la poste faisant foi) de la manière suivante :
* les gagnants seront désignés parmi l'ensemble des participants au concours, par tirage au sort, effectué par un jury, après avoir dûment complété leur bulletin de participation et avoir répondu d'un manière correcte à toutes les questions figurant sur ce bulletin de participation.

ARTICLE 3 : MODALITES DU JEU
Les bulletins de participation seront découpés dans le numéro de Décembre 1993 du magazine JOYSTICK.

ARTICLE 4 : RELATION AVEC LES GAGNANTS
Les gagnants autoriseront toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile; toutefois identification d'identité ou de domiciliation entraînera l'annulation automatique de leur participation.
Les gagnants autorisent la société INFOGRAMES à utilisez, à titre publicitaire, leur nom, adresse et leur photographie au bénéfice des sociétés et/ou marque INFOGRAMES et ALONE IN THE DARK, comme suite logique de ce jeu-concours.

ARTICLE 5 : SELECTION DES GAGNANTS
La désignation des gagnants sera de la seule et exclusive responsabilité du jury. A cette fin, les participants devront avoir adressé leur bulletin de participation accompagné des réponses à toutes les questions du concours, au plus tard, le 31 Décembre 1993, à minuit, étant précisé que tout bulletin incorrect, raturé, illisible, ou rédigé en langue étrangères sera considéré comme nul. Seront également nuls les bulletins déposés hors limite de la date de validité de ce concours.
Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 29 FEVRIER 1994.
Pendant toute la durée du jeu,il n'est attribué qu'un seul lot par foyer; ainsi une même personne ne peut participer au jeu qu'une seule fois. En outre, et dès lors qu'une personne a participé au jeu, aucune personne résidant sous son toit, (même nom, même famille) ne peut y participer.

ARTICLE 6 : CONTESTATION
La simple participation au jeu comporte une acceptation formelle des modalités du jeu et du présent règlement, et les participants renoncent à toute contestation à ce titre.
Il ne sera attribué aucune contre-valeur en espèce en échange des lots gagnés.
Toutefois, et en cas d'impossibilité pour un gagnant de profiter de son lot, celui-ci pourra en faire bénéficier une tierce personne de son choix.

ARTICLE 7 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION
Les participants peuvent demander le remboursement des frais de participations limité à une seule demande par foyer (même nom, même famille) sur la base d'un timbre à tarif lent, sur simple demande écrite, adressée à INFOGRAMES, JEU ALONE IN THE DARK/CD-ROM, 84, Rue du 1er Mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex.
Le règlement peut être obtenu sur simple demande écrite à la même adresse. Le remboursement des frais postaux sera fait sur simple demande écrite, sur la base du tarif postal lent.

ARTICLE 8 : LE REGLEMENT
Le règlement complet peut être consulté chez Maître Agnès TETE, Huissier de justice domiciliée au 13, Rue d'Algérie, 69001 LYON.

ARTICLE 9 : RESPONSABILITE DE LA SOCIETE ORGANISATRICE
La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, elle était amenée à annuler le présent jeu, à l'écourter, ou à en modifier les conditions.
Elle se réserve le cas échéant, la possibilité de prolonger la période de participation.

BULLETIN RÉPONSE

A envoyer avant le 31 janvier 1994 à : JOYSTICK, (superbe) CONCOURS ALONE IN THE DARK, 103 boulevard Mac Donald, Paris 75019.

QUESTION 1 .... QUESTION 3 ....

QUESTION 3 .... QUESTION 4 ....

NOM : ....

PRENOM : ....

AGE : .... ADRESSE : ....

VILLE : .... CODE POSTAL : ....

TYPE D'ORDINATEUR : ....

UNDER A KILLING MOON

Access, connu pour ses greens et ses balles blanches que l'on frappe à coups de clubs, se met au film interactif. Ambiance sombre, pardessus, chapeau mou, Under a Killing Moon vous propose d'incarner le détective Tex Murphy que vous enverrez corps en avant dans les décors 3D surfacés de cette aventure interactive. Les personnages ont directement été filmés sur des jeux d'acteurs, puis intégrés dans les décors informatiques. Le résultat à la Return to Zork est tout à fait splendide. Reste à savoir si le scénario nous tiendra autant en haleine que les images nous coupent le souffle.

PC

Under a Killing Moon, CD-ROM PC, sortie prévue janvier 94.



OVERKILL CD 32

C'est une véritable pluie de nouveautés que l'on voit débouler ce mois-ci sur CD32, avec les arrivées simultanées de Morph, D-Génération, ou Zool. Overkill vient à présent compléter le tableau, en provenance de Mindscape. Il s'agit là d'un remake du grand classique Defender. Vous déplacez votre vaisseau en un scrolling horizontal, afin de protéger vos hommes situés sur la surface de la planète que vous survolez, de vilains Aliens. L'animation d'Overkill est assez bonne, on ne dénombre notamment pas moins de sept scrollings différentiels en parallaxe. Les sprites sont animés avec fluidité, quelle que soit leur taille. La bande son est également assez bonne, avec notamment une musique d'intro "trash" très réussie. Par contre, les graphismes sont nettement en dessous de ce qu'on est en droit d'attendre. A peine 32 couleurs affichées sur 256 000 possibles, c'est vraiment trop peu ! De plus, le concept de Defender étant assez ancien, le jeu ne fait pas le poids face aux shoot'em up disponibles sur Super Famicom, Megadrive ou même NEC. A noter tout de même qu'un second soft est présent sur le CD, un autre shoot'em up du nom de Lunar-C. Moins réussi qu'Overkill, Lunar-C n'est qu'une pâle copie de Némésis, et là encore, les graphismes sont décevants. Malgré cela, voilà tout de même de quoi vous faire patienter jusqu'à l'arrivée de shoot'em up dignes de ce nom, sur votre CD32.

CD32



68%

LUNAR-C 60%

Editeur : MIRAGE
Sortie prévue : DECEMBRE

CD

WORK IN PROGRESS

RISE OF THE ROBOTS

PC

Voici un exemple de combat, vue de côté. Les robots, malgré leur poids dépassant allègrement la dizaine de tonnes, sont capables de bouger dans tous les sens, de sauter, de projeter leurs jambes en avant ou de saisir leur adversaire.

3eme ET DERNIERE PARTIE
PHOTOS : PC-AM.
STANDARDS : TOUS FORMATS CD-PC-AMIGA-AMIGA 1200

La talentueuse équipe de Mirage dirigée par Shaun Griffiths (ex-Frère Bitmap) qui bosse sur Rise of the Robots, est entrée dans la dernière phase du développement du jeu. Badaboum ! Hop, c'est presque fini ! La sueur va cesser de couler, de s'étendre, programmeurs et graphistes auront bientôt la joie immense de nous présenter leur jeu fini, ficelé, terminé. Graphiquement parlant, le soft est terminé, vous pouvez maintenant admirer des images du jeu définitives : robots, décors, ambiances. Les animations, elles aussi, sont bien intégrées, et pas de doute, elles sont magnifiques. Rappelons que Rise of the Robots est une sorte de Street Fighter 2 mettant en scène des robots de métal, là où des êtres de chair à tendance sanguinolante s'affrontaient.
Actuellement, les développeurs travaillent surtout sur l'intelligence artificielle du programme, sur sa capacité à analyser vos déplacements, vos techniques de combats, vos feintes, pour mieux lutter et vous éliminer.



Bras mécaniques, griffes aiguisées, jambes puissantes prêtes à écrabouiller tout ce qui bouge, pinces énormes : faites votre choix, sélectionnez l'un des six robots avant de partir affronter les autres.

C'est sur ce point précis que Rise of the Robots tentera de se démarquer des nombreux autres jeux de combats à la Street, qui existent déjà sur le marché micro, et ce depuis toujours.

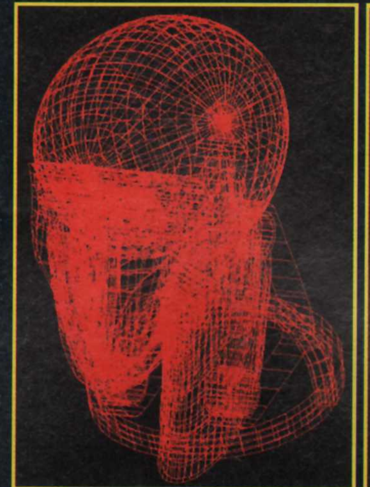
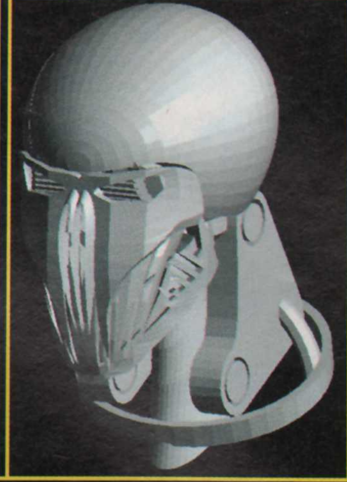
Rise of the Robots ne se contentera pas de faire suivre les combats, hop-blam, bêtement comme ça ; avant chaque affrontement, une scène cinématique vous mettra dans la sombre ambiance du jeu, présentant chaque nouveau lutteur métallique. Mais ce n'est pas tout, Rise of the Robots se propose même de vous mettre un petit goût d'aventure dans la bouche puisque vous devrez vous déplacer d'une pièce à l'autre par vous-même, en passant dans les sombres couloirs de l'immense complexe qui cadre le scénario du jeu. Par exemple, vous voyez un robot Cyborg au bout d'un couloir, vous avancez pour aller le cartonner, histoire de rire un bon coup. Une vue panoramique de la pièce est affichée, avec le robot en fil de fer et quelques informations sur sa constitution. Vous entrez, hop, le robot vous attend, le combat peut alors commencer. Quand un des deux combattants prend le dessus, l'ordinateur affiche le dernier râle du perdant en plaçant une caméra à un autre point de la pièce. Puis une nouvelle vue est affichée, montrant le gagnant qui sort de la pièce et se dirige vers un autre combat.

L'action, d'un combat à l'autre, est variée de par la nature même des combattants. Vos adversaires sont très différents, et bien sûr de plus en plus difficiles à éliminer au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Après chaque combat, l'ordinateur affiche tout un tas d'informations et d'analyses sur l'affrontement qui vient de se dérouler : combien de coups portés, de coups de pied, d'esquives, etc... La bécane utilisera d'ailleurs ces données pour analyser votre façon de jouer et rendre votre prochain adversaire plus difficile à éliminer.

Il sera possible, bien sûr, de jouer contre un adversaire humain, chaque joueur choisira alors le robot qu'il souhaite contrôler parmi les six disponibles dans le jeu. En mode solo, vous choisissez également votre robot, puis vous devez éliminer les cinq autres à plusieurs reprises avant d'arriver au bout du jeu.

Reste à attendre le mois prochain pour voir débarquer la version finale de Rise of the Robots. Ce "Work in Progress" nous a donné une sacrée bonne impression, croisons les doigts pour que le jeu terminé ne nous déçoive pas d'un poil.

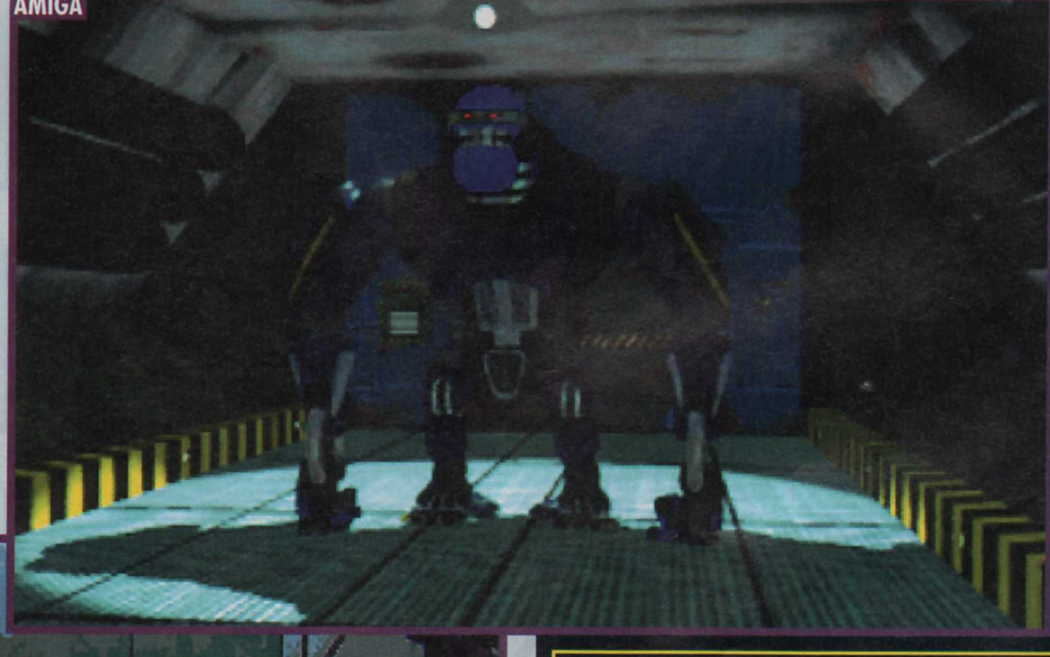
DEREK DELA FUENTE.

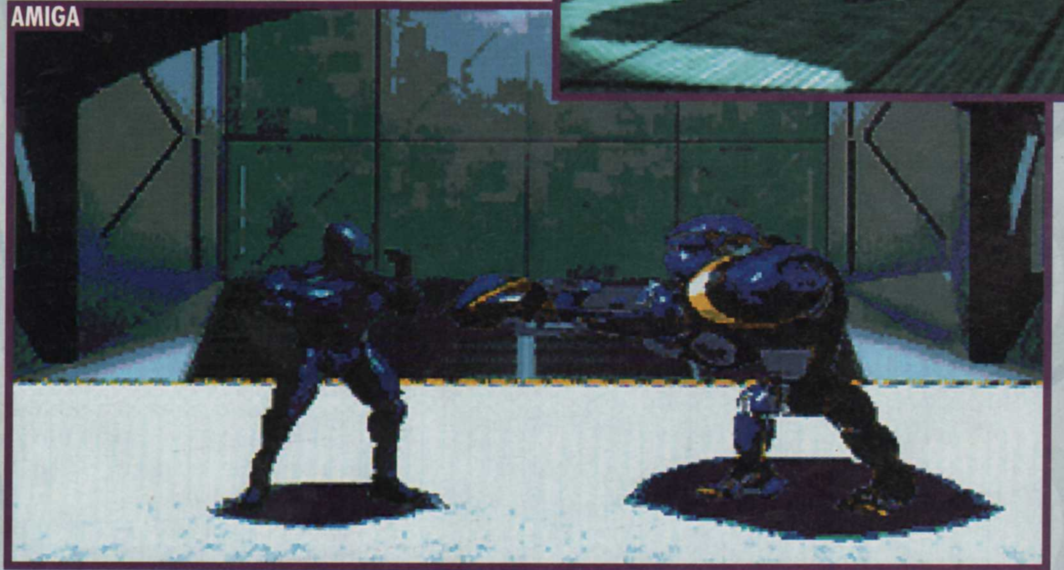

DU FIL DE FER AUX SURFACES RÉALISTE ET COLORÉS

Chaque robot a été dessiné pièce par pièce, séparément : bras par ci, tête par là, jambes hop-là et tronc zim-boum. Entièrement pensé en 3D, Rise of the Robots a nécessité l'utilisation de softs spécialisés de haut niveau. Nous vous présentons les étapes qui ont permis d'obtenir la qualité graphique et réaliste qui définit le jeu : fil de fer, enveloppe, puis surfaces et couleurs.

AMIGA



AMIGA



RISE OF THE ROBOTS SUR AMIGA

En plus de la version PC et des versions CD-ROM (PC, Mac et autres machines à venir...), Mirage développe également Rise of the Robots sur Amiga et Amiga 1200. Le jeu reste le même, seuls les graphismes perdent quelques couleurs une fois arrivés sur Amiga. Par contre, sur Amiga 1200, les graphismes sont identiques à la version PC. Les scènes cinématiques seront, fort logiquement, plus courtes que sur les versions CD-ROM PC ou Mac.

INTERVIEW

TRILOBYTE LEVE LE VOILE SUR THE XI HOUR, LA SUITE DE THE 7th GUEST.

THE XI HOUR

Ça vous dit de retourner dans la maison de 7th Guest? De faire une nouvelle visite de l'inquiétante baraque? C'est ce que les créateurs de Trilobyte vont nous proposer dans quelques mois avec The XI Hour. En attendant nous avons joué aux questions-réponses avec eux, histoire d'en savoir plus sur un titre qui en met déjà plein les yeux.

Entretien avec Graeme Devine, président de Trilobyte, et Rob Landeros, directeur artistique.

par Andrew Burgess



Graeme Devine, à gauche, avec les cheveux. Rob Landeros, à droite, avec des cheveux aussi, mais moins.

STANDARDS
PC CD• MAC CD
3DO•CDI (SOUS RESERVE)



La maison Nunan qui a servi de modèle à la maison de 7th Guest. Vous croyiez l'avoir quittée à tout jamais? Que dalle, The XI Hour vous oblige à y retourner.

Peut-on considérer The XI Hour comme une reprise de The 7th Guest?

Graeme Devine: Non, il s'agit vraiment d'un autre produit. En fait, pour plusieurs raisons The XI Hour peut être considéré comme le prologue de 7th Guest. Nous avons effectivement eu envie de faire une seconde partie, à un moment, comme une véritable reprise du premier. Nous avons contacter une autre société pour qu'elle réalise le projet, mais ce fût une perte de temps et de talent. En fait Rob (voir encadré) a commencé à bosser sur XI Hour pendant que je terminais 7th Guest. Il est important de noter que c'est la onzième heure en chiffres romains, XI.

Ça sonne comme une réponse à une énigme ça?

Graeme Devine: Peut-être bien.

Rob Landeros: Les énigmes sont toujours des éléments essentiels au jeu, bien au centre de l'aventure, dans ce sens The XI Hour est effectivement la continuation de The 7th Guest. Les énigmes constituaient la partie amusante de 7th Guest.

Où trouvez-vous l'inspiration pour ces énigmes?

Rob Landeros: Nous faisons beaucoup de recherches, nous notons plein d'idées qui rentrent dans nos critères et que nous pouvons re-designer pour les besoins du jeu lui-même. Les énigmes se doivent d'être purement logique, elles doivent être résolvable sans la moindre notice, sans instructions. Le but doit être clair, évident, comme l'énigme des fous.

Graeme Devine: Nous pouvons réutiliser des idées de The 7th Guest en rendant les énigmes

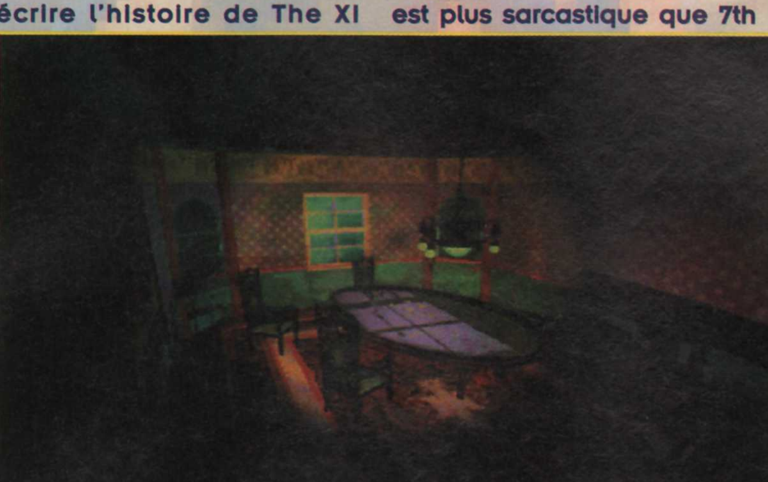

The XI Hour vous renvoit dans la terrifiante maison Stauf. Cette fois vous vous baladerez avec une lampe torche à la main. Bien plus flippant.

plus simples ou plus compliquées, à volonté. Dans The XI Hour il y a moins d'énigmes avec des pièces d'échecs, moins d'énigmes avec des mots et plus d'épreuves où vous affronter un adversaire invisible; comme pour le jeu des infections qui vous balance sous la lentille d'un microscope.

Rob Landeros: The XI Hour ressemble plus à une chasse au trésor. Nous encouragerons les joueurs à fouiller et explorer la maison en détails, a examiner tous les coins, toutes les fissures. Il y aura beaucoup d'éléments et de réponses planquées, mais également des fausses pistes.

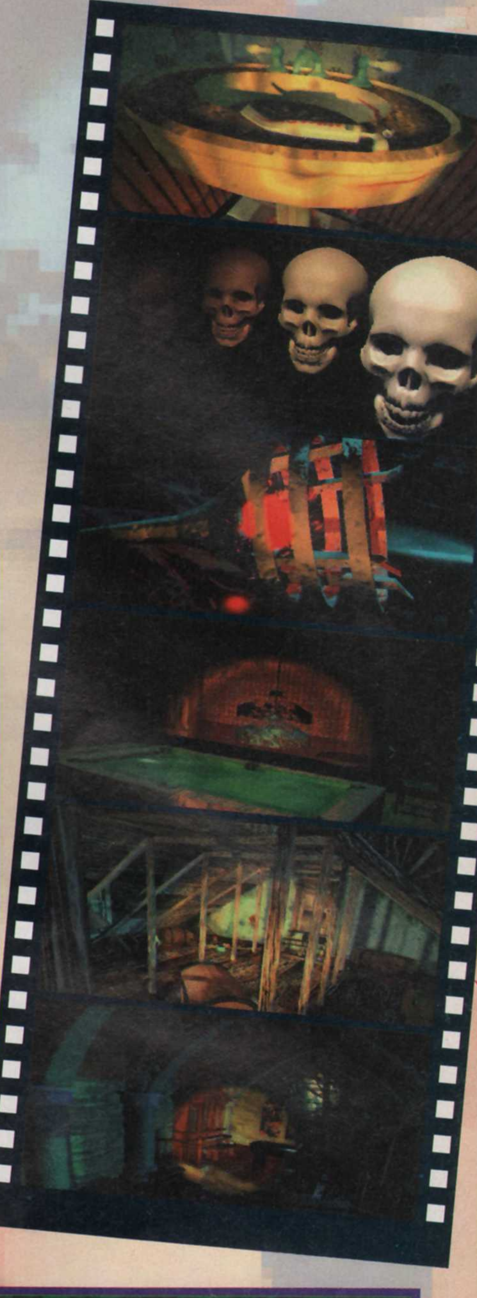
Parlons un peu du scénario, de l'intrigue de The XI Hour.

Rob Landeros: Nous continuons de bosser avec Matt Costello qui avait écrit le scénario de The 7th Guest. Sans écrire l'histoire de The XI



Hour, c'est lui qui a apporté l'idée de départ: une coupure de presse parle du meurtre d'une journaliste. Nous avons transporté l'histoire jusqu'à notre présent, alors que The 7th Guest avait tout du mélodrame Gothique. The XI Hour est plus contemporain, il a tout des psycho-thriller moderne. Mais le lien principal entre les deux softs est que tout se passe dans la même maison.

Graeme Devine: The XI Hour est plus sarcastique que 7th Guest, il y a plus d'effets à la David Lynch. Graphiquement le soft est aussi plus évolué, beaucoup plus détaillé. Dans 7th Guest la maison était trop propre, on ne sentait pas suffisamment le côté






Les images de The XI Hour sont entièrement en Super VGA. C'est beau. C'est très beau. C'est magnifique.

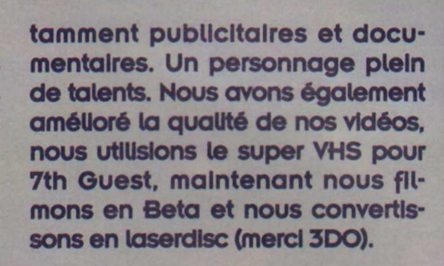

The XI Hour se veut plus gore que son prédecesseur. The 7th Guest faisaient quelques clins d'œil à Twin Peaks, visiblement les créateurs de Trilobyte sont des fans de David Lynch, cette oreille ne vous rappelle pas Blue Velvet?

INTERVIEW

THE XI HOUR

hanté. Maintenant la barque est toute sale, l'ambiance est totalement différente. Il y a beaucoup plus de scènes cinématiques.

Rob Landeros: Les séquences vidéo sont plus nombreuses également, avec notamment une intro spectaculaire. Le jeu d'acteur est aussi plus approfondi, plus professionnel. Les émotions semblent plus réelles là où 7th Guest était par trop théâtral. Nous avons bossé avec un metteur en scène professionnel, David Wheeler. Il a travaillé sur toutes sortes de projets, notamment publicitaires et documentaires. Un personnage plein de talents. Nous avons également amélioré la qualité de nos vidéos, nous utilisions le super VHS pour 7th Guest, maintenant nous filmons en Beta et nous convertissons en laserdisc (merci 3DO).





Rob Stein III (à ne pas confondre avec Rob Stein II. Encore moins avec Rob Stein I. Holà, surtout pas!) en plein boulot. Admirez ce qu'il est capable de faire en matant les photos qui accompagnent cet article.

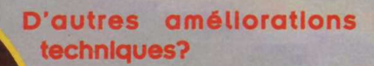


Rob Stein bosse sur PC 486 avec 3D Studio pour créer les pièces et les objets, et sur Mac avec Adobe Premier pour le calcul des surfaces et des images complètes. Il faut environ 40 heures pour créer une pièce, de 10 à 40 minutes environ pour que l'ordinateur calcule le résultat d'une image. La plupart de ces calculs sont exécutés la nuit, quand tout le monde est rentré à la maison. Les ordinateurs de Tilbyte travaillent en réseau, et peuvent calculer jusqu'à 800 images en une nuit.

Le travail 3D sur The XI Hour est considérable, une pièce moyenne affiche environ 200 images pour un tour à 360° complet; 45 pour un mouvement vers une énigme; plus des tas d'images pour les actions ou les évènements spéciaux. Il y a, en plus, entre 14 et 20 000 images de video.

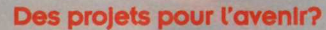


D'autres améliorations techniques?



Graeme Devine: Bien sûr. The XI hour est entièrement en SVGA, les images sont compatibles avec le format MPEG. The XI Hour affiche 30 images par seconde, c'est la qualité télévision. Nous avons fait un grand pas en avant en ce qui concerne les mouvements de caméras, notamment pour les vues rapprochées des objets, ces animations sont moins décousues. Ce n'est pas évident à réaliser, il faut faire très attention aux effets de lumières, par exemple. Nous avons également passé beaucoup de temps à bosser sur VDX, notre outil maison pour compacter et écrire les scénarios. VDX en est à sa seconde génération, ce qui servira pour les prochains produits Trilobyte. L'expériece de 7th Guest a payé, The XI Hour aura demandé deux fois moins de temps de travail alors qu'il y a entre 20 & 40 gigas octets de données.

Des projets pour l'avenir?



Graeme Devine: Après The XI Hour, nous avons 3 ou 4 projets qui sont déjà en cours de discution. Il est encore un peu tôt pour en parler. Nous garderons la direction prise vers l'angoisse et l'horreur. The XI Hour sera notre dernier projet édité par Virgin, ensuite nous deviendrons éditeurs. Nous sommes en pleine transition. Nous travaillons également avec d'autres développeurs, nous aiderons à les éditer.

REBEL A

Enfin, un jeu digne du CD Rom!

MEGASTAR joystick

cd rom PC

"Il était une fois, dans une lointaine galaxie.... Une période de guerre civile. Les vaisseaux Rebels, surgissant d'une base secrète, remportent leur première victoire sur les forces du mal de l'Empire galactique, qui, sous le commandement de Dark Vador, règne sur la galaxie d'une main de fer. L'Empire, quoiqu'il en soit, est loin d'être vaincu, et de nombreux jeunes pilotes rejoignent l'Alliance Rebelle, dans l'espoir de restaurer la liberté." Ainsi débute la fabuleuse histoire de George Lucas.

Bien plus proche du film que X-Wing, Rebel Assault se propose de vous plonger dans la peau d'une nouvelle recrue à l'instar de Luke Skywalker. Ce jeune pilote, prêt à donner sa vie à l'Alliance, reçoit la visite inopinée des deux androïdes de la princesse Leïa, retenue prisonnière. Il décide alors, avec la complicité d'Obi-Wan Kenobi, de s'engager au sein de l'Alliance et de devenir ainsi un grand pilote comme l'était son père.

Si Rebel Assault aborde plusieurs aspects de la Trilogie, il s'en éloigne à plusieurs reprises en extrapôlant certains passages ou en en mélangeant d'autres. A titre d'exemple, l'épisode de la planète de glace se trouve dans "L'Empire contre-attaque" et non dans "La Guerre des Etoiles". Mais qu'importe, Lucas Arts fait les choses si bien, que l'on a perpétuellement l'impression de revivre l'histoire comme si l'on y était. De plus, le nombre de passages inexploités -il n'existe notamment aucune référence au "Retour du Jedi"- laisse entrevoir qu'il pourrait bien y avoir un seconde volet de Rebel Assault, pour notre plus grand bonheur.

L'introduction de chaque nouveau chapitre s'effectue à travers de superbes séquences vidéo ou en images de synthèse. Mais l'ambiance atteint son paroxysme, grâce à la bande sonore. On retrouve avec plaisir le bruit hallucinant des X-Wing et le vrombissement agressif des Tie-Fighters sur fond de musique originale. Le rendu est un modèle du genre et il ne faut pas plus de 30 secondes



Les Rebels préparent l'attaque de l'Etoile Noire. Les mouvements de caméras sont aussi complets que ceux d'un film avec rotation et travelling autour des vaisseaux.



Visiblement, votre présence n'est pas incognito. Les soldats de l'Empire vous réservent un accueil chaleureux.... Eheh. Le déplacement surréaliste des personnages s'explique par l'utilisation d'images de synthèse. Eh oui, le soldat que vous voyez n'existe que grâce à de savants caculs de 3D.

Les phases de combats spatiaux se rapprochent considérablement de celles d'X-Wing. Néanmoins, on ne dirige plus que le viseur et non le vaisseau.



EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 17
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NBRE DE DISC : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS•CLAVIER
GRAPHISME : VGA
SON : S.BLASTER S.BLASTER PRO S.BLASTER 16 PRO AUDIO•ARIA SPECTRUM 16 GRAVIS ULTRASOUND

GRAPHISME	18
BRUITAGE	19
MUSIQUE	19
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	18
ORIGINALITÉ	18

95%

CONFIG. MINIMUM: 386/25 Lecteur simple vitesse
CONFIG. CONSEILLÉE: 386/40 Lecteur double vitesse

- ▲ Epoustouflant ! Tant au niveau artistique que technique.
- ▲ Les musiques et les bruitages sont entièrement digitalisés à partir de la bande originale du film. Quel réalisme !
- ▲ Bien que les scènes d'action s'appuient sur des séquences d'images précalculées, il demeure possible de se déplacer un tant soit peu.
- ▲ Le soft tourne correctement avec un lecteur CD simple vitesse.
- ▼ La grande difficulté de Rebel Assault est en partie due à une maniabilité très pointue. Un entraînement poussé s'avère indispensable.

SSAULT


La grande précision des détails traduit bien cette irrésistible envie de bien faire, des équipes de LucasArts. En pleine action, ce X-Wing paraît plus vrai que nature.

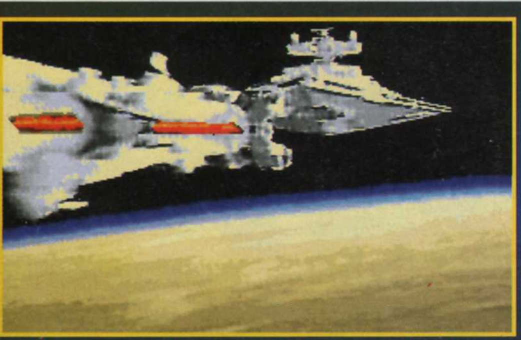
pour vous propulser en plein coeur de l'épopée. Rappellez-vous, je disais déjà ça d'X-Wing. Eh bien, c'est encore bien plus flagrant maintenant ,et ça l'est à tel point, que l'on peut considérer Rebel Assault comme un film interactif et non comme un jeu.

Mais je vous l'accorde, nous sommes quand même là pour parler du jeu.

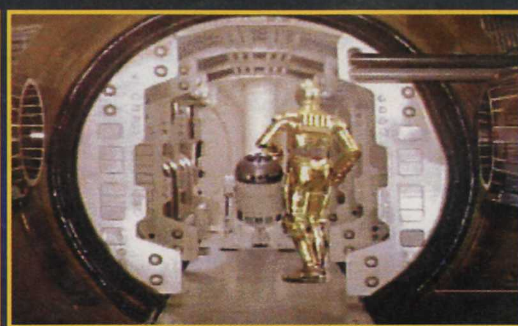
On distingue quatre phases différentes. La première nommée "vol à la troisième personne" vous place derrière votre appareil en train d'évoluer dans un décor précalculé, l'appellation de "troisième personne" étant sûrement due au fait que vous vous voyez sur l'écran comme si vous parliez de vous à la troisième personne. Bref, je disais donc que l'on évolue constamment dans un décor précalculé. C'est-à-dire que l'environnement est lu en temps réel sur le CD, puis affiché à l'écran, exactement comme dans "The 7th Guest", par exemple. Mais c'est là que LucasArts nous offre son génie. Malgré qu'il s'agisse de parcours figés, il est possible de se déplacer, et par là même d'influer sur la position des images. Ainsi, le film est lu sur le CD, "déformé" en fonction des mouvement de votre vaisseau, puis affiché à l'écran. Certes, cette variation ne peut en aucun cas vous autoriser un demi-tour, mais elle reste amplement suffisante pour passer d'un côté à l'autre de l'écran. Le déplacement des Sprites est lui aussi fantastique avec des effets de flou renforcant d'autant plus l'impression de vitesse. La seconde phase est basée sur une vue satellite. Cette fois-ci, votre vaisseau est représenté de haut avec un curseur devant lui. Hormis le fait que ce viseur doit être placé sur l'adversaire à détruire, vous pouvez accélérer ou décélérer. Là encore, il s'agit de décor précalculé mais l'ordinateur calculant la déformation de l'image en temps réel (genre Mode 7 de la SuperFamicom), le vaisseau peut monter ou descendre afin d'accélérer ou de ralentir. La troisième phase vous place cette fois-ci à l'intérieur de votre appareil. Contrairement à X-

Les dialogues étant en version originale, une option autorise leur affichage à l'écran, ce qui peut en faciliter grandement la compréhension. Une version française verra le jour en début d'année prochaine (uniquement pour les textes).


L'attaque d'un Quadripode Impéial.

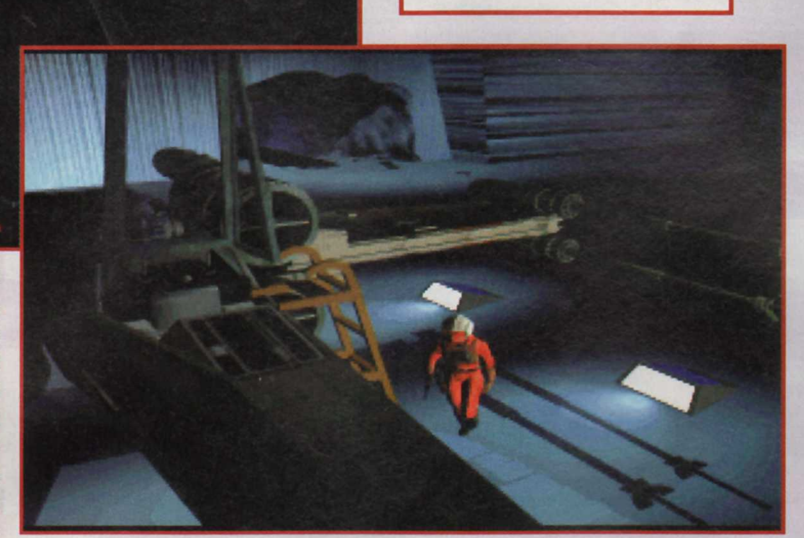

"Le vaisseau de la princesse Leïa contenant les plans de l'attaque de l' Alliance Rebelle, tombe aux mains de Dark Vador..."


"...Celle-ci ne dispose que de très peu de temps pour confier un message holographique à D2-R2, son robot serviteur."


"En dernier recours, Z6PO et D2-R2 parviennent à quitter le vaisseau à bord d'une capsule de sauvetage. Mais Leïa est retenue prisonnière..."

REBEL ASSAULT

L'histoire vous est résumée à travers une superbe présentation. Ici, une vue de la tourelle du Falcon Millenium.





L'entrainement de Yavin

Wing, vous ne déplacez que le viseur et non le vaisseau. Enfin, ce n'est pas tout à fait vrai. Vous déplacez en fait les deux à la fois. C'est un peu déroutant mais on s'y fait rapidement. Enfin, la dernière phase, unique dans le jeu, consiste à déplacer Luke dans un dédale de couloir. Vous devez affrontez les soldats de l'Empire et emprunter les bons couloirs jusqu'à la sortie.
Il est difficile de noter le côté maniabilité d'un tel programme, ne serait-ce que par la cause de ce système de décor précalculé. On peut donc considérer que ça ne l'est pas, vu que l'on ne peut pas faire ce que l'on veut. En revanche, c'est parfait lorsqu'il s'agit de tirer ou de déplacer son vaisseau de l'extérieur, mais il est indéniable qu'un entraînement s'impose pour atteindre le degré de précision requis.

Si, par malheur, vous veniez à rater une phase, vous devriez la recommencer jusqu'à l'épuisement de vos trois vaisseaux. Devant la difficulté et la longueur du jeu, on vous délivre un mot de passe tous les trois niveaux, ce qui vous évite de tout recommencer. Mais attention, Rebel Assault n'est constitué que d'action pure et dure. Pas question de réfléchir ou d'élaborer une stratégie à la X-Wing, les seules qualités requises étant le réflexe, la précision et la rapidité. De plus, de nombreuses scènes, même si elles diffèrent sur la forme, sont identiques sur le fond. C'est un peu comme dans "Comanche Maxximum overkill" où vous ne pourriez pas faire ce que vous voulez. Mais encore une fois, c'est tellement bien fait, que l'on s'en rend à peine compte...
Autre point remarquable, Rebel Assault tourne plutôt bien sur un lecteur simple vitesse, bien qu'il soit préférable de disposer d'un CD-ROM double vitesse. La machine, quant à elle, pourra être un "simple" 386 DX 40. A titre d'exemple, la vitesse d'affichage est de 15 images par seconde sur un lecteur double vitesse, couplé avec un 486SX33. Le programme reconnaît aussi la plupart des cartes sonores, y compris la fameuse UltraSound et la grande majorité des manettes de jeux, bien qu'aucun bouton spécial ne soit exploité. Ah oui, un dernier détail, il vous faut disposer d'un minimum de 2 Mo de mémoire vive. Pour finir, je dirais simplement que Rebel Assault m'a ébloui par sa réalisation et que j'en suis encore baba. Ça, pour exploiter le CD-ROM, ça l'exploite ! Voilà donc un soft grandiose, une superproduction comme seuls savent le faire les Américains, bref, du très grand LucasArts !

LORD RETOURNE SA VESTE



Les sondes de l'Empire (Probe Droïds) s'enfoncent dans cette grotte. Vous avez pour mission d'en détruire la plus grande partie. La technique de jeu est pratiquement toujours la même, c'est-à-dire que vous devrez évoluer dans un décor précalculé, en l'occurrence les galeries d'une grotte, et lus en temps réel sur le CD.



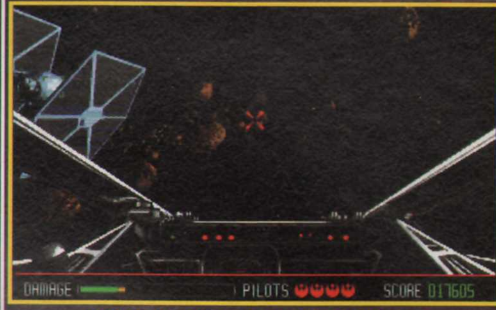
STAR DESTROYER ATTACK

Après la phase d'entrainement, la bataille peut enfin commencer. La base de Tatooine se voit menacée par un Croiseur de l'Empire. L'alerte est donnée, et vous voilà assis à bord de votre premier X-Wing. Votre mission consiste à affaiblir un croiseur Impérial en anéantissant sa puissance de tir et ses moyens de communication. Dans une seconde phase, vous lancez vos torpilles pour venir à bout de l'engin.



TATOOINE ATTACK

La perte d'un croiseur n'a malheureusement pu empêcher la destruction de la base de Tatooine, et provoquer ainsi la perte du Lieutenant Turland Hack, le responsable du contrôle. Vous prenez en chasse les trois Tie Figthers, et devez les abattre avant qu'ils ne puissent s'échapper. De rage, vous décidez de "nettoyer" Mos Eisley, une base de l'Empire, où sont réunis en grand nombre, les robots impériaux.



ASTEROID FIELD CHASE

Vous vous échappez de justesse du Space Port de Mos Eisley, pris en chasse par un groupe de chasseurs Tie. Vous vous engouffrez dans un champ d'astéroïdes, en espérant que les pilotes de l'Empire ne pourront vous suivre. Votre réussite ne tient qu'à la précision de vos gestes et à la rapidité de vos réflexes. Ce passage est très similaire à ce que vous avez vécu lors de l'entraînement.



IMPERIAL PROBE DROÏDS

L'Alliance Rebelle établie une nouvelle base sur la planète glacée du système Hoth. Mais Dark Vador sentant un trouble dans la force, il décide d'envoyer des sondes sur cette dernière. Vous n'avez pas d'autre choix que d'éliminer un à un ces mouchards électroniques. La poursuite démarre dans les grottes. Là encore, vous évoluez dans un décor précalculé tout en gardant une certaine liberté de mouvement.



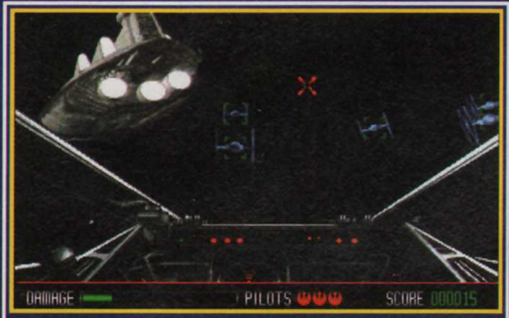
IMPERIAL WALKERS

Dark Vador ne s'était donc pas trompé. La destruction des sondes trahit votre présence et l'Empire délègue quelques-uns de ses Quadripodes sur la surface de la planète. La seule issue réside dans l'attaque de ces monstres d'acier. Pour ce faire, vous devez atteindre toutes les parties du Quadripodes en effectuant autant de passages que nécessaire.



STORMTROOPERS

Votre bataille avec les Walkers a nettement affaibli votre appareil, qui finit par se "crasher" dans le désert de neige. Non loin d'une base investie par les troupes de l'Empire, ou vous pourrez trouver un nouvel X-Wing. Entièrement en images de synthèse, cette phase met vos réflexes à rude épreuve. Chaque embranchement donne lieu à des combats au pistolet laser.



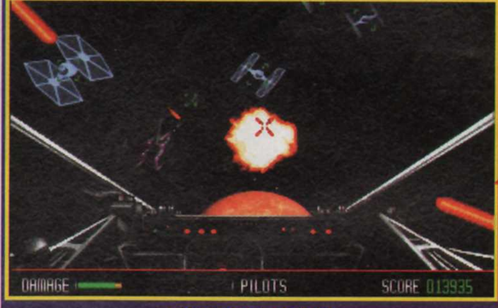
PROTECT REBEL TRANSPORT

Vous parvenez tout juste à vous échapper et rejoignez vos coéquipiers. Pendant ce temps, l'Empire continue de répandre son souffle destructeur sur l'un de vos derniers croiseurs. Sans plus attendre, vous partez défendre le Calamari de ses envahisseurs. Ces combats, qui vous placent face aux Tie Fighters, ressemblent beaucoup à ceux que l'on trouve dans X-Wing.



YAVIN TRAINING

Vous allez bientot affronter la plus redoutable des armes que l'Empire n'ait jamais construite : l'Etoile Noire. Petite planète artificielle, elle est capable de venir à bout de planètes entières. Vous vous trouvez sur Yavin. Vous subirez un dernier entraînement dans le canyon, consistant à détruire des cibles et à vous diriger dans l'étroit couloir, exactement comme si vous vous trouviez dans la tranchée de l'Etoile Noire.



TIE ATTACK

L'Empire, inquiété par votre grande résistance, décide de vous prendre par surprise. Hélas, vous voilà le plus rapide, et vous interceptez les chasseurs Tie bien avant qu'ils puissent atteindre la base. Un combat terrible s'engage alors. Ce passage est identique, ou presque, au niveau 10.



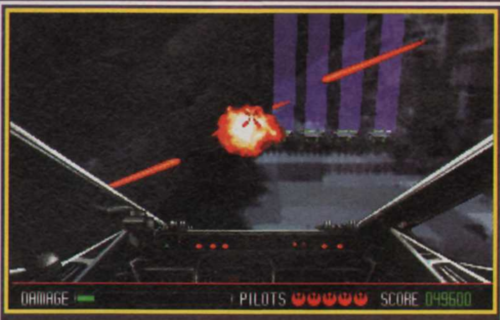
DEATH STAR SURFACE

Le grand jour est arrivé. L'Alliance Rebelle unit ses dernières forces au sein de cette vague d'attaques, et s'apprête à nettoyer la surface de l'Etoile Noire. Cette phase vue de haut, est extrêmement délicate. Il s'agit de détruire le maximum de canons à une vitesse hallucinante. Il est cependant possible de monter et de descendre, et d'influer ainsi sur la vitesse de déplacement.



SURFACE CANON

Surpris par la puissance de l'attaque, Dark Vador donne l'ordre d'éliminer la planète de Yavin. L'immense canon laser s'apprête à entamer son tir, lorsque vous plongez dans ses entrailles. Vous devez faire vite car le sort de l'Alliance est en jeu. C'est l'un des moments le plus impressionnant de l'histoire. Quel grand jeu !



DEATH STAR TRENCH

Vous foncez vers la tranchée de l'Etoile Noire. En effet, c'est au bout de cette dernière que se trouve la seule entrée permettant d'atteindre le réacteur de la planète artificielle. Vous plongez dans cette dernière à la recherche de la minuscule bouche d'aération. Ce moment très intense est entrecoupé de séquences à couper le souffle. Jamais l'action n'a été aussi intense.

THE MAKING OF

REBEL ASSAULT



Rebel Assault est sans conteste LE premier jeu exploitant vraiment les capacités du CD-ROM. Depuis le temps qu'on l'attendait, ce CD-ROM, on commençait par perdre espoir. Certes, avant Rebel, on a eu quelques moments de bonheur dont le point d'orgue a été assurément The 7th Guest, mais ces productions étaient si peu interactives, qu'il était difficile à tout un chacun d'y adhérer. On pouvait les qualifier très certainement de somptueuses réalisations graphiques, mais difficilement d'excellents jeux. On commençait même à se demander s'il était possible de faire un "vrai" jeu sur CD-ROM, on se voyait déjà condamné à se contenter d'adaptations "talkies" des versions floppy et de magnifiques compil' d'images de synthèse pour frustrés d'Imagina. Mais voilà, c'était sans compter sur LucasArts... Lucas, préfixe ô combien symbolique pour toute une génération, celle qui a vécu les yeux ouverts, par grand écran interposé, le rêve d'immensités étoilées balayées par le passage furtif de chasseurs spatiaux, celle qui serait marquée à jamais par la Force, l'Alliance Rebelle et le fascinant Dark Vador. Lucas, celui qui a permis au rêve de devenir réalité au cinéma, a fait de même sur CD. Il y aura désormais un "avant" et un "après" Rebel Assault.

REBEL ASSAULT, L'ANNEE ZERO DU CD-ROM

Pas étonnant, quand on voit l'esprit dans lequel le soft a été conçu. Vince Lee, l'homme-orchestre de Rebel Assault, à la fois concepteur, coordinateur et programmeur, a ainsi été chargé de la lourde tâche de tester la faisabilité d'un jeu Star Wars sur CD-ROM. L'idée de base était simple, "il a toujours été question d'un jeu d'arcade/action d'une douzaine de niveaux, avec quelques scènes intermédiaires, beaucoup de vidéo et des passages de survol de planète. Nous voulions créer un jeu exploitant vraiment les capacités du CD-ROM, mais surtout passionnant à jouer". Mais l'idée n'est pas tout, car pour réussir à ne pas décevoir les fans de la trilogie, ceux qui en avait pris plein les yeux avec les effets spéciaux d'ILM, encore fallait-il surmonter les difficultés inhérentes au développement d'un jeu CD. "Le problème de base était de développer des techniques de compression. Il fallait que le jeu tourne et se décompresse en temps réel, pour pouvoir optimiser l'interactivité et la fluidité de l'animation." Des expériences, effectuées à l'aide d'outils internes, pour créer notamment les terrains à survoler, étaient suffisamment convaincantes pour que le projet puisse suivre son cours. "En fait, nous n'avons jamais cessé d'expérimenter pendant tout le temps du développement, et le concept de base a ainsi évolué au gré des possibilités techniques." Le script complet que Vince avait écrit est ainsi devenu de plus en plus cinématique. "Nous avions décidé d'employer des acteurs pour certaines vidéos afin d'inclure des dialogues, et finalement, nous nous sommes aperçu que nous pouvions intégrer la bande originale de John Williams." En fait, Rebel Assault a été réalisé comme un véritable film, grâce à un outil qu'a développé Vince, le SMUSH. "C'est un outil de compression qui intègre graphismes, animations, bruitages, etc., et qui permet de les combiner à partir d'un planning, comme lors du montage d'un film." Vince a pu ainsi visualiser chaque scène en variant les "effets", à sa guise.

3D STUDIO, ENCORE ET TOUJOURS

S'il était tout seul pendant les deux premiers mois du projet, Vince est bientôt aidé par Ron Lussier, le principal graphiste de Rebel Assault. "Nous avons passé tout un week-end à tout essayer pour voir comment le moteur du jeu et les outils de compression fonctionneraient." En avril 1992, ils ont réalisé un niveau complet de démo sur lequel ils se sont fondés pour le reste du jeu. L'équipe s'est peu à peu agrandie. "Nous avions généralement entre quatre et dix personnes travaillant principalement sur les graphismes et les animations, à divers stades du développement." Les exigences en la matière étaient si importantes que le département "graphismes" de LucasArts s'est doté de quatre graphistes 3D permanents, au lieu d'un seul au début du développement. Ron confirme que "presque tout a été réalisé en 3D rendering sous Autodesk 3D Studio, même si certains effets ont été faits d'abord en 2D sur Mac, puis intégrés ensuite sur les arrière-plans 3D." Les décors naissent généralement d'une carte de formes grises sur lesquelles ont été appliquées couleurs et textures. La modélisation des objets a nécessité une attention toute particulière de la part de Ron. "Presque tous les modèles sont originaux. Den Colon et moi, nous avons construit la plupart des modèles. Den a fait le Walker et le Star Destroyer, et j'ai fait le X-Wing, le A-Wing, et les Snowspeeders. Parfois, nous partions des maquettes en plastique." Pour le X-Wing, ils ont même pu le comparer aux maquettes à grande échelle qu'a conçues ILM pour la trilogie. Ron a ensuite élaboré des sections 2D qui ont ensuite été assemblées en un modèle en 3D fil de fer avant d'être retravaillées. "Toute la création a été fait en haute-résolution, mais nous avons préféré l'abandonner car elle ralentissait trop le jeu." A l'instar d'ILM qui a repoussé les limites des effets spéciaux cinématographiques, LucasArts a réussi le même exploit sur CD-ROM. George Lucas, qui a vu le jeu, est très enthousiaste. Gage de qualité s'il en est.

CALOR
Propos recueillis par
ANDREW BURGESS

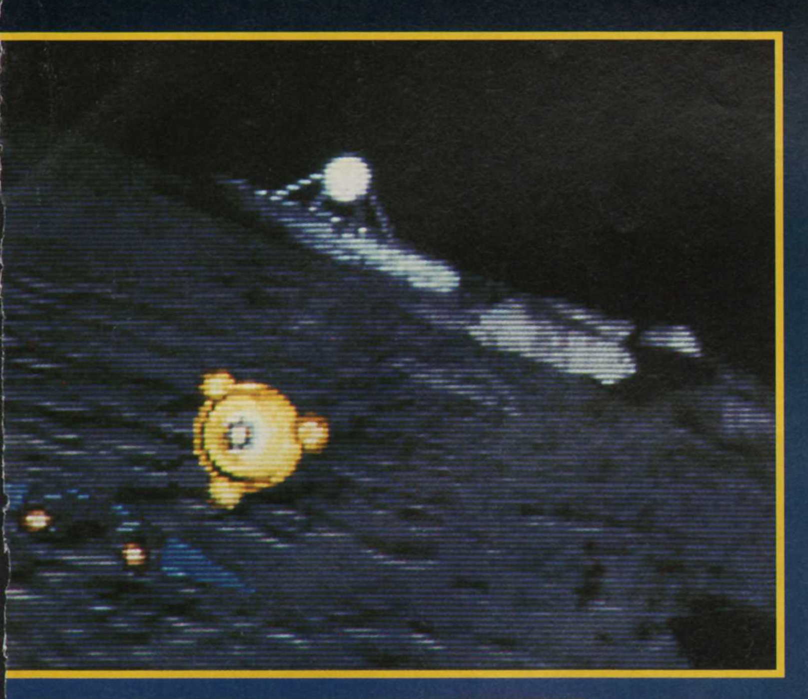


L'HOMME-CLÉ DU PROJET REBEL ASSAULT.

Vince Lee a rejoint LucasArts il y a quelques années, après avoir fini ses études à l'Université de Berkeley où il avait étudié la robotique et le contrôle microprocesseur. Pendant sa première année universitaire, il s'est acheté un Amiga et a appris à compiler et à programmer tout seul. Il a ensuite essayé de créer un jeu qu'il a présenté à des groupes de consommateurs régionaux. A l'une de ces démonstrations, il a rencontré un producteur de LucasArts qui lui a proposé de présenter sa candidature à LucasArts. A la fin de ses études, pendant la Guerre du Golfe, il s'est rendu compte que la plupart des postes auxquels il postulait ne l'intéressaient pas du tout. Il a donc repris contact avec LucasArts, s'est présenté à l'entretien et a été engagé comme programmeur Amiga. Rebel Assault est son premier grand projet sur PC.

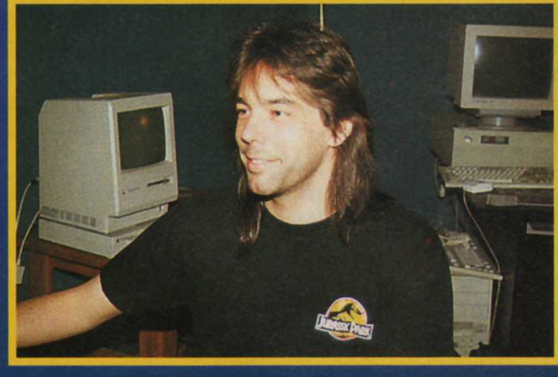


Vince Lee et Casey Donahue Ackley, l'heureuse productrice de Rebel Assault. On le serait à moins.



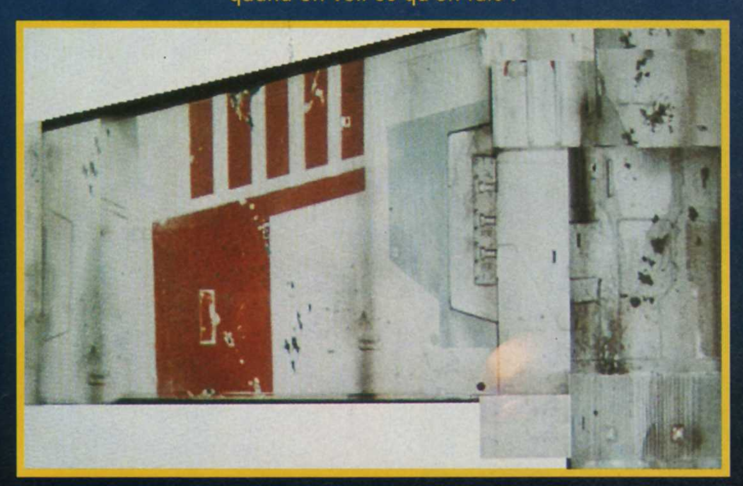


Le département "graphismes" de LucasArts s'est agrandi à cause des exigences de Rebel Assault. Alors qu'il n'y avait au départ qu'un seul graphiste 3D permanent, ils sont maintenant quatre à s'atteler à l'ouvrage.

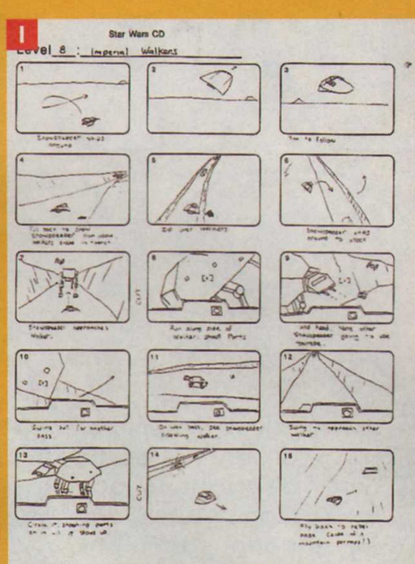


Ron Lussier, le principal graphiste de Rebel Assault, a travaillé presque exclusivement sur Autodesk 3D Studio pour nous offrir des écrans inoubliables.

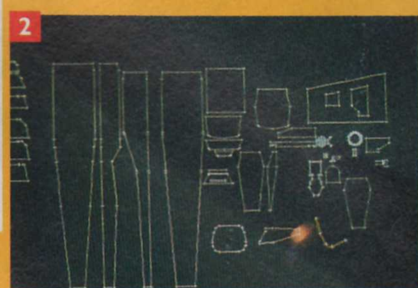
Comme peut en témoigner ce détail d'une aile d'X-Wing, tous les graphismes de Rebel Assault ont été créés en haute-résolution, mais cette dernière a été abandonnée car elle ralentissait trop le jeu. Bon sang, quand on voit ce qu'on rate !



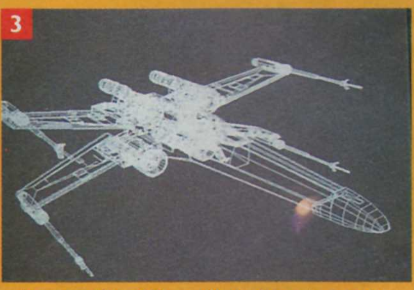
Du papier au moniteur



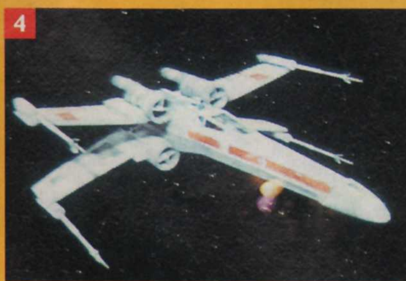
Chaque séquence est d'abord esquissée dans un storyboard précis, où sont expliqués à la fois les manoeuvres que doit faire le joueur et les effets de mise en scène, comme les zooms, les cuts, etc.



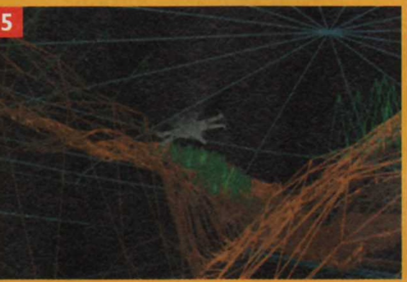
La première étape de modélisation des objets, et notamment des vaisseaux, consiste d'abord à dessiner en 2D les différents éléments composant l'objet.



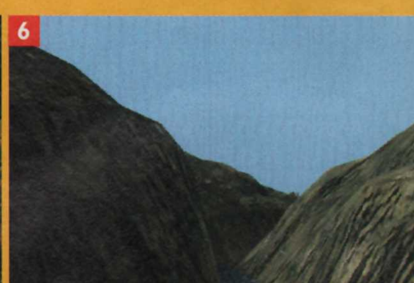
Un modèle 3D en fil de fer est ensuite calculé.



Enfin, "il ne reste plus qu'à" appliquer les textures et à animer le tout.



Parallèlement aux objets, on met en place le décor, toujours en fil de fer.



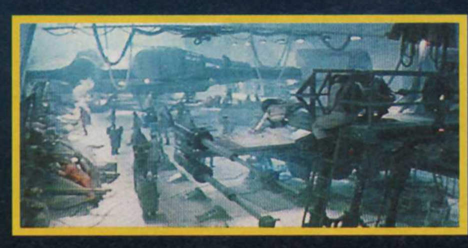
Une première couche de texture est appliquée sur les montagnes.



On intègre ensuite des objets plus travaillés comme les arbres.



Enfin, le résultat final, ce que vous voyez sur votre moniteur.





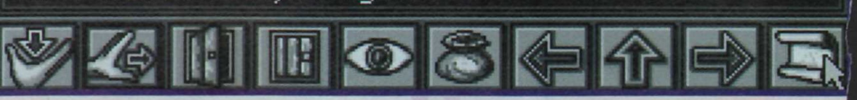
LABYRINTH OF TIME

Très beau mais pas très original

cd rom PC

Des jeux d'aventure, on en voit sortir des tonnes par mois, balayant des thèmes connus et archi connus, du médiéval-fantastique à la science fiction, en passant par les enquêtes policières. Labyrinth of Time exploite cependant un sujet trop rare, le voyage dans le temps. Dans Labyrinth of Time, l'enjeu est de taille. Il faut affronter le Roi Minos, à travers diverses époques, pour l'empêcher de chambouler le cours du Temps. On se retrouve donc dans un univers assez curieux - un peu comme dans le pays des Merveilles d'Alice - où les époques sont "exilées" sur des îlots volants communicant exclusivement par porte temporelle interposée. D'un îlot à un autre - et donc d'une époque à une autre-, on doit donc trouver le moyen de progresser, de transgresser les lois dictées par l'affreux Minos. C'est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique avec une vue subjective des lieux traversés et des déplacements à la Dungeon Master. L'interface est simple et efficace, dotée d'un auto-mapping très pratique. Le seul regret qu'on peut avoir en ce qui concerne le jeu-même, c'est que l'univers visité est d'un vide incommensurable. Pas âme qui vive, pas une seule personne à qui l'on pourrait taper la causette, juste des couloirs et des salles à traverser. Des chambres d'un hôtel contemporain au dédale labyrinthique d'un palace crétois en passant par les couloirs d'un vaisseau spatial futuriste ou un bar américain typiquement "fifties", les écrans sont un véritable régal pour les yeux. Le problème étant que tout ça ne bouge pas énormément. Les écrans sont généralement fixes, à part les portes qui s'ouvrent, des pièces de monnaie qui tombent, ça manque un peu de vie. Côté son, les musiques sont extrêmement variées et traduisent parfaitement l'ambiance. De même, les bruitages sont omniprésents, même si l'on regrette atrocement le manque de voix digits. C'est d'ailleurs presque une hérésie : un jeu CD-Rom sans voix digit, on aura tout vu. Pour conclure, même si Labyrinth of Time est un bon jeu très bien réalisé, il reste trop classique voire trop modeste pour le support CD.

CALOR





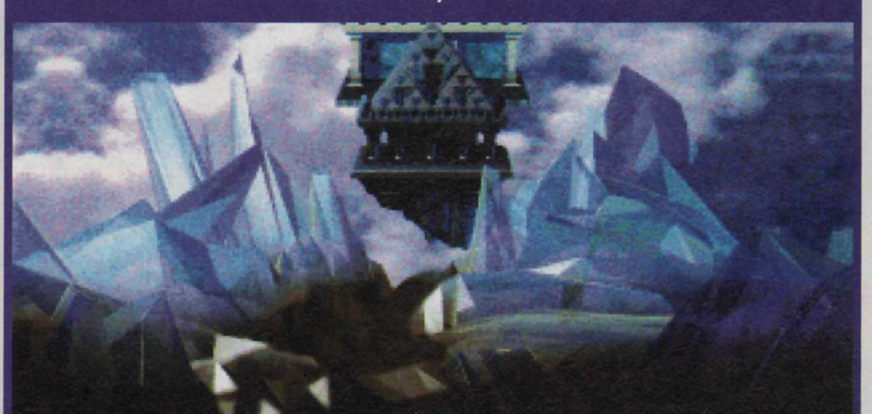
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS
SON : ADLIB SOUNDBLASTER
VIDEO : VGA SVGA

GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	5
ERGONOMIE	17
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	13

75%

CONFIGURATION MINMUM : 386 SX 16, 2 MO RAM Lecteur simple vitesse

L'univers de jeu rassemble plusieurs périodes temporelles sur plusieurs îlots dans les nuages. Le tout étant de trouver le moyen d'aller d'un îlot à l'autre.





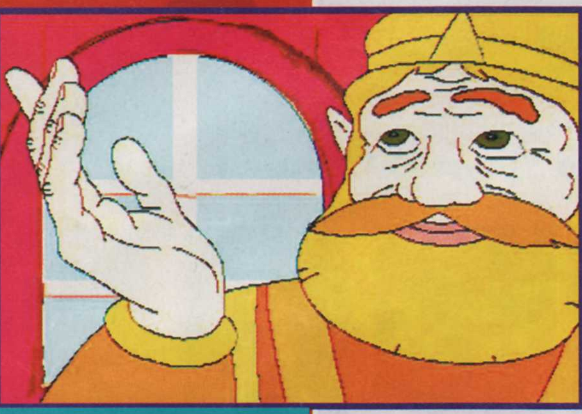
▲ Le thème du voyage dans le temps permet de visiter de nombreux lieux variés. Dépaysant.
▲ Les nombreux écrans en 3D rendering sont décidément à tomber par terre.
▲ L'ambiance musicale est vraiment réussie et très variée.
▼ Un jeu d'aventure des plus classiques, on s'attendait à quelque chose de révolutionnaire, mais non...
▼ Pas de voix digit sur un CD-Rom, est-ce possible ?

Une intrigue sympa, mais une animation limite

LINK The Faces of Evil



S'il ne devait rester qu'un programme d'action/aventure, ce serait sans l'ombre d'un doute "La légende de Zelda". Ce soft, développé par les équipes ô combien compétentes de chez Nintendo, a connu un tel succès que Philips en a racheté la licence pour le porter sur CDI. Si vous ne connaissez pas ce conte, voilà une excellente occasion de mettre le doigt dans l'engrenage infernal de Zelda et de vous y collez de longues heures durant.



Si la fluidité des séquences d'animation est irréprochable, la qualité du dessin laisse franchement à désirer. Le trait est grossier et les couleurs trop vives

L'histoire prend sa source sur l'île de Koridai, lieu paisible ou règne une immense joie de vivre... Hélas, l'infâme Ganon et sa troupe viennent envahir ce paradis et enlever la superbe princesse Zelda. C'est alors qu'un message divin vous supplie de rétablir la paix en délivrant la belle, et en débarrassant l'île de ces visages du démon, être hideux et singulièrement hostiles. Sur les conseils de Gwoman, qui vous confie généreusement l'un de ses tapis volants, vous vous rendez sur Koridai dans l'idée d'accomplir votre noble mission... L'île se décompose en plusieurs endroits, qu'il vous faudra visiter un à un. Pour cela, vous déplacez votre personnage sur un superbe décor de fond et sur un scrolling horizontal. Les premiers monstres ne tardent pas à vous chercher quelques embrouilles, et vous devrez vous défendre du mieux que vous le pouvez, à l'aide de votre épée. A ce propos, le périphérique idéal reste le Joypad, bien que la manette à infrarouge convienne à peu près. Mais ne vous attendez pas à une maniabilité d'enfer. On est à des années lumières de la console. En combinant diverses positions de manette, il est aussi possible d'ouvrir des portes ou de piocher un objet dans son sac magique.



Mais si l'intrigue de Link est passionnante, l'action n'en est pas moins répétitive et le joueur risque de se lasser rapidement, sans parler de l'animation qui, sans être mauvaise, est loin d'être fantastique. Bref, les amateurs y trouveront quand même de longues heures d'amusement.

LORD RETOURNE SA VESTE

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : AVENTURE/ACTION
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
GRAPHISME...14
BRUITAGE......17
MUSIQUE.......19
ANIMATION...10
MANIABILITÉ.09
DURÉE DE VIE 16
ORIGINALITÉ.15
ADAPTATION.15

79%



▲ On retrouve l'ambiance des jeux d'aventure que l'on trouve habituellement sur consoles.
▲ Le nombre important de niveaux prolonge d'autant la durée de vie du programme.
▲ La musique est carrément géniale.
▼ Les nombreux dessins animés qui entrecoupent le jeu sont d'une qualité très très moyenne. Quel dommage !
▼ L'action demeure très répétitive.



La nouvelle Console 32 bit, Lecture CD Audio, Livrée avec 2 Jeux (Diggers & Oscar)

FMV sur option : **1490 F**

VOUS OFFRE SON CONTRAT *BLEU*

(Généralement réservé aux Professionnels)
Pour tout achat de configuration :

- **Assistance HOT LINE** par Numéro Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables.
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le SAV
- **Gratuité** des installations et test des périphériques
- **Réinstallation** et formatage de votre disque dur.

Titres disponibles :

PINBALL	259 F	SLEEP WALKER	279 F
D/GENERATION	249 F	ROBOCOD 2	289 F
JURASSIC PARK	*	MORTAL COMBAT	*
ZOOL	279 F	SENSIBLE SOCCER	*

A1200 Desktop Dynamite Pack
WORDWORTH-DPAINT
AGA-OSCAR-DENNIS
2990 Frs

Moniteur HR
Entrée RGB + Vidéo Composite
Idéal pour Vidéo Informatique :
1490 Frs

CDA1200
Lecteur CD-ROM
externe pour A1200
1990 Frs

LES CONFIGURATIONS MAD

Premiers pas Vidéo

AMIGA 1200	2490 F
GENLOCK PAL	1890 F
N°1 TITLER	590 F
Total :	**4870 F**

PRIX DE LA CONFIGURATION :
4290 F

Total Mémoire Vive : 2 Mo

Premiers pas Infographie

AMIGA 1200	2490 F
4Mo+Horloge et CO-Pro	2990 F
True Paint	990 F
Total :	**6470 F**

PRIX DE LA CONFIGURATION :
5690 F

Total Mémoire Vive : 7Mo

Option Disque Dur

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le **WB 3.0** et **Excellence! 2.0**
(Traitement de Texte avec dictionnaire)
Autres capacités, nous consulter

Avec une Config MAD		Acheté séparément	
80 Mo	2190 Frs	80 Mo	2300 Frs
120 Mo	2790 Frs	120 Mo	3100 Frs

AMIGA 4000 / 30
+ disque dur 170 Mo : 9990 Frs TTC

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB 1200 0Ko	: 1290 F
Extension DKB 1200 1Mo	: 1590 F
Extension DKB 1200 Co-PRO+1Mo	: 1790 F
Extension MM 1200 1Mo	: 1790 F
Extension MM 1200 5Mo	: 2690 F
Extension PCMCIA 4Mo	: 1490 F
Scanner 256 gris et Ham8	: 3190 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Scanner 16 gris et Ham	: 3190 F
Lecteur 3.5 DD	: 490 F
Epson 6500 (24 bits)	: 8590 F
Tablette Summagraphics A4	: 4290 F
Home Music Kit	: 590 F
Fun Color (HAM8 tous Amiga)	: 890 F
Alimentation A500/600/1200	: 450 F
Megachip (2Mo chip A2000/A500)	: 1790 F

INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	: 890 Frs	Brilliance	: 1690 Frs
DPaint IV AGA	: 790 Frs	Morph +	: 1590 Frs
Art Depart. Pro 2.3	: 1690 Frs	Vista Pro 3.0	: 650 Frs
Excellence 3.0	: 590 Frs	Final Copy Français	: 890 Frs
PPage 4.0 (US)	: 1590 Frs	Page Setter 3.0	: 690 Frs
Karafonts	: 590 Frs	Gold Disk Type	: 590 Frs

MUSIQUE

Interface MIDI	: 525 Frs	DSS +	: 990 Frs
Bars&Pipes Pro 1 F	: 2490 Frs	Bars&Pipes Pro 2 Us	: 3200 Frs
Bars&Pipes Junior Fr	: 990 Frs	Modules B&P	: 440 Frs
Deluxe Music 2.0	: 990 Frs	SuperJam!	: 990 Frs

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.	: 2490 Frs	DevPac 3.0	: 790 Frs
AREXX	: 379 Frs	Quaterback + Tools	: 790 Frs
Amos Professional	: 790 Frs	Disk Master 2.0	: 420 Frs

CECI N'EST QU'UN CONDENSÉ! CONSULTEZ-NOUS POUR TOUS VOS BESOINS INFORMATIQUES

S.A.V. MAD

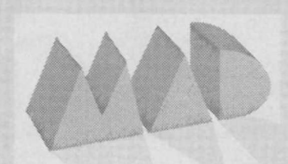
Nous réparons 95% des Micros en 48 heures ouvrables.
Clients province : 48 heures + délais transport.
Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Le Crédit traditionnel (Libre)
3 fois sans frais pour 1500 F et +
4 fois sans frais pour 4000 F et +
Fournir : Fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID
Accord immédiat.

PROMO DISQUE DUR

IDE pour A2000
80 MEGA
120 MEGA
NOUS CONSULTER



Depuis 1988, **Mad** est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine
75009 Paris

(33) 1 **48 78 11 65**
FAX (33) 1 42 80 66 49

BON DE COMMANDE à découper ou recopier
à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
....

Je désire commander les produits suivants :
....................................au prix de :.................. F
....................................au prix de :.................. F

Pour un total de .... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° I I I I I I I I I I I I I I I I
Date d'expiration
Signature :
CD32 frais d'expédition 110 Frs ou port dû.

ADREAM 12_93

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Prix et promotions applicables le mois de parution du magazine.

KETH

Une aventure galactique de grande



Vous venez de franchir le système d'Hochmatt. Votre vaisseau s'apprête à atterrir. Commence alors une visite longue et fastidieuse dans les labyrinthes de la cité...

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : ACTION REFLEXION
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISME	18
BRUITAGE	19
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	13
ORIGINALITÉ	12

95%



La grande aventure de Kether va vous emporter dans un monde futuriste, à la recherche du savoir. Ce n'est d'ailleurs sûrement pas par hasard que l'on peut apercevoir, lors de la phase d'introduction, un clin d'oeil au Monolith de "2001, Odyssée de l'Espace". Kether, c'est le nom d'une planète oubliée, un monde si lointain que l'on en parle comme d'un astre mythique, d'une légende mystérieuse.

- ▲ Les séquences d'arcade sont d'une splendeur rarissime.
- ▲ Grace au support CD, les bruitages sont absolument fabuleux et la cerise sur le gateau, c'est que les dialogues sont en français, que demander de plus.
- ▲ Un mélange habile d'action, d'aventure et de réflexion.
- ▼ Une maniabilité quelquefois un petit peu limite, mais bon, rien de bien grave.

Lorsque vous franchissez un des systèmes sélectionnés, vous vous retrouvez au beau milieu du temple. Là, votre tâche consiste à retrouver les différents éléments qui vous libèreront l'accès au temple de Malkhout, dernière épreuve de Kether.

Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, va consister à retrouver le temple de Malkhout, dans lequel se trouve détenue prisonnière Eta Carène, princesse de la sagesse. Mais l'ignoble Khork n'est pas disposé à se laisser faire, et de nombreuses épreuves vont venir se mettre en travers de votre progression. Qu'à cela ne tienne, votre soif de vérité, votre envie de déchiffrer le mystère de Kether est plus forte que votre peur, et vous vous lancez tête baissée à la recherche de la belle princesse. Ah oui, j'oubliais. J'ai omis de vous dire que cette charmante déesse de la sagesse, et elle seule, connaissait les réponses que vous vous posez sur cette planète mystérieuse. Cela explique peut être pourquoi vous désirez tant la rencontrer. Malheureusment, nous n'en somme pas là, et vous devrez patienter de longues heures avant de pouvoir émettre le désir de voir cette merveilleuse Eta.



Le jeu débute par un résumé de l'histoire de vive voix sur des séquences d'images fixes plus belles les unes que les autres. Cette introduction va vous permettre de mieux comprendre votre mission en vous présentant notamment Malkhor, le personnage que vous





La qualité des graphismes est totalement irréprochable, avec des "anti-aliasing" de la mort et des effets de fondus très bien incorporés dans le jeu. Nous voilà dans l'une des pièces du temple d'Hochmatt.

envergure

Votre personnage n'étant pas immortel, loin de là, vous pourrez lui redonner les forces nécessaire en récoltant les grosses boules d'énergie qui se présentent devant vous.

Les séquences d'arcade sont nombreuses et relativement impressionnantes. Vous évoluez sur un décor précalculé (sur Silicon Graphics tout de même), et vous devez éviter toutes sortes d'obstacles. De plus, c'est rapide et relativement fluide.

incarnez. Comme je vous l'expliquais plus haut, vous devez franchir les quatre temples contenant les quatre éléments qui, une fois unis, libèreront l'accès au fameux sanctuaire de Malkhout. Kether se divise en trois phases distinctes. La première, la plus attractive, vous place aux commandes d'un vaisseau qu'il vous faut piloter dans un environnement très hostile. Cette partie requiert une grande habilité et une précision extrême. On peut toutefois regretter l'impossibilité de tirer de temps à autre, ce qui finit par rendre l'action monotone. La seconde phase ressemble à s'y méprendre à un jeu de rôles somme toute classique. Vous devez retrouver votre chemin dans un labyrinthe de couloirs, et visiter chaque pièce importante afin de réunir les quatre éléments principaux de l'aventure. Mais la comparaison s'arrête là, Kether restant à tout moment un jeu simple, accessible à tous. La troisième et dernière partie (intégrée au labyrinthe) consiste à résoudre une énigme qui, lorsque c'est chose faite, débloque votre progression. Il y en a donc pour tous les goûts. Mais Kether, c'est avant tout une finition soignée et une excellente exploitation de la machine. Les images sont toujours splendides, et la vitesse de l'animation assez surprenante. Bien entendu, il est possible de sauvegarder une partie en cours. Les personnes plaidant pour la facilité seront comblées. La notice contient l'intégralité des plans des cinq temples, ainsi qu'une aide aux énigmes. Si avec ça vous n'y arrivez pas, je ne réponds plus de rien.

Pour conclure, je dirais simplement que Kether est l'un des meilleurs programmes disponibles, à l'heure actuelle, sur la machine de Philips.

LORD RETOURNE SON CASQUE





MADDOG Mc CREE

Très rigolo mais injouable au Joypad

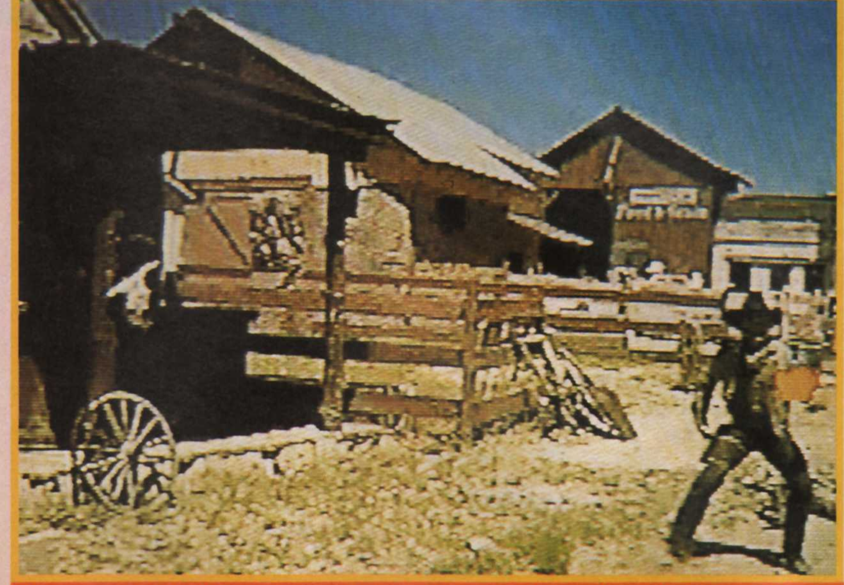


Si vous ne connaissez pas American Laser Games dans le milieu informatique, je suis prêt à parier que vous avez déjà vu quelques-unes de leurs productions. Mad Dog Mc Cree est très certainement le plus connu de tous. Le meuble comprend un écran géant sur lequel on peut apercevoir tout un gros tas de sales cowboys, que vous devez éliminer avec l'aide du fusil optique se trouvant à trois mètres de l'écran. C'est exactement ce que vous allez devoir faire sur votre 3DO chérie. Le jeu débute par une superbe présentation, où un coyote aux poils blancs et au chapeau de cuir vous explique que cette petite ville bien paisible du Texas subit constamment les assaults de Mc Cree et de ses hommes. Vous jouez le rôle de Luky Luke, et vous devez débarrasser la région, une bonne fois pour toutes, de ces bâtards de bandits. Après une brève séance d'entraînement sur des bouteilles, vous vous lancez à la recherche de la bande de malfrats. De par la structure du jeu, vous devez, dans un premier temps, choisir un endroit parmi quatre, dans lequel vous voulez faire le ménage. Lorsque vous réussissez à rétablir la justice dans ces quatre endroits, vous avancez dans l'histoire, et d'autres lieux s'offrent à vous... jusqu'à ce que vous parveniez à la fin du jeu. Bien entendu, vous ne devez tirer que sur les méchants, sans jamais toucher les gentils. Pour ce faire, vous disposez soit de la manette, soit du pistolet vendu séparément. Dans le premier cas, ce n'est même pas la peine d'y penser, c'est quasiment injouable. pour la seconde solution il faudra attendre quelques semaines le pistolet n'étant pas disponible.Le réapprovisionnement de l'arme est on ne peut plus simple. Il suffit, pour cela, de viser la bande en bas de l'écran. L'action se déroule toujours en plein écran, mais la qualité de l'image est assez médiocre : cela est dû à la décompression des séquences par softs. Mais je vous rassure, si l'on est bien loin de la version arcade (en laser disc), c'est tout de même fort acceptable, compte tenu de la rapidité (environ 12 images par seconde). Le plus gros problème vient en fait de la durée de vie du programme et de la jouabilité au joypad, quasiment inèsistante, ont auraient aimés pouvoir disposer du pistolet dés la sortie du jeu. Hic ! Malgré ça, Mad Dog reste un soft bourré de fun.

LORD RETOUNE SA VESTE

▲ Bien que l'on soit loin des 25 images par seconde, les séquences de film sont en plein écran.
▲ Le maniement du pistolet donne une dimension nouvelle à l'action.
▲ Un fun d'enfer.
▼ C'est quasiment injouable avec la manette d'origine.
▼ La qualité de l'image laisse un peu à désirer. Une durée de vie très limitée.





Les gars de Mad Dog viennent vous chercher des embrouilles. Vous devez les éliminer sans toucher les innocents.

EDITEUR : AMERICAN LASER GAMES
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOTICE : V.O
CONTROLE : SOURIS JOYPAD PISTOLET (EN OPTION)

GRAPHISME 17
BRUITAGE 17
MUSIQUE 14
ANIMATION 16
MANIABILITÉ ......
SANS PISTOLET ..2
DURÉE DE VIE ...8

68%
(SANS PISTOLET)

PISTOLET OU SOURIS OBLIGATOIRE

Dracula Unleashed

cd rom PC

En cette fin de XIXe siècle, Dracula, dit le Prince des Ténèbres, est de retour, de nouveau prêt à vous planter ses canines dans le cou pour faire le plein d'hémoglobine ! Vous, vous êtes Alexandre Morris, un jeune homme originaire du Texas. Vous vous êtes installé depuis quelques mois à Londres, où, outre le fait que vous soyez fiancé, vous enquêtez sur l'étrange et récente disparition de votre frère Quincey. Rapidement, vous découvrirez que l'affaire n'est pas très catholique -c'est le cas de le dire- et que les créatures auxquelles vous allez vous frotter n'ont plus rien de vivant ! Après Sherlock Holmes Consulting Detective, Dracula Unleashed est le nouveau film interactif des éditions Viacom. Après le polar, l'éditeur s'attaque carrément au film d'horreur, tout en conservant ce style typiquement "British". Résultat des amours hybrides entre un film et un jeu vidéo, Dracula n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. En effet, toutes les scènes importantes de l'aventure sont jouées par des acteurs en chair et en os (avec de la peau autour), puis digitalisées pour apparaître en Full Motion Video sur l'écran de votre PC. Bien que l'on sente que les auteurs n'aient pas bénéficié du même budget que celui du "Dracula" de Coppola, force est d'avouer que les acteurs sont plutôt



Le père de votre fiancé est retrouvé mort dans son lit, terrassé par une crise cardiaque. Mais pourquoi cette intense expression de terreur sur son visage ?



EDITEUR : VIACOM NEW MEDIA
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS
SON : ADLIB SOUNDBLASTER S.BLASTER PRO ADLIB GOLG SOUND MASTER 2 PRO AUDIO SYSTEM
VIDEO : VGA SVGA

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	15

82%

CONFIGURATION MINMUM : 386 SX 20 MHZ 4 MO

- ▲ Les scènes en Full Motion Video, jouées par de vrais acteurs, sont très réussies.
- ▲ L'ambiance "Angleterre fin du siècle dernier/épouvante" donne bien vite le ton.
- ▲ Les graphismes sont somptueux.
- ▼ Le jeu est intégralement en anglais, parlé dans la plupart des cas.
- ▼ L'interactivité est assez limitée.
- ▼ Une grosse configuration est nécessaire.



Dès que le sommeil vous gagne, vous plongez dans des cauchemars aussi atroces que prémonitoires.



bons et les ambiances glauques à souhait ! Par contre, le jeu possède le même défaut que les films en V.O. non sous-titrés : il faut quasiment être bilingue pour suivre toutes les subtilités du scénario, surtout que certains personnages ont un accent à couper à la machette. Heureusement, on peut revisionner à volonté les différentes scènes, comme avec un magnétoscope.

Au cours de vos multiples rencontres, vous récolterez des objets, des indices et des adresses, qu'un carnet à spirale vous aidera à mémoriser. Vous pourrez vous déplacer en calèche dans Londres, téléphoner, envoyer et recevoir des télégrammes...

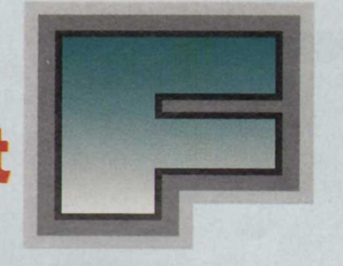
Mais attention, le temps aussi a son importance : vous n'avez que quatre jours et quatre nuits pour résoudre l'énigme, et chaque déplacement, chaque entrevue, vous fait perdre un peu plus de temps. Il est en plus indispensable de dormir et de se ravitailler pour survivre à ce dangereux périple.

L'interface de Dracula est simple et efficace : un système d'icônes met à portée d'un clic de souris toutes les actions fondamentales du jeu, et l'on peut sauvegarder une partie à tout moment. Les graphismes, à l'exception des scènes filmées, sont en SVGA, donc d'une finesse rare, et collent parfaitement à l'ambiance. Quant à la musique, lorsqu'elle ne reprend pas des symphonies célèbres, elle est du genre musique de film d'horreur, avec de longs accords lancinants et inquiétants.

Bref, Dracula Unleashed est un jeu envoûtant, où, grâce à la superbe réalisation, le joueur se trouve plongé malgré lui dans l'épouvante. Cependant, son interactivité réduite et le fait qu'il soit intégralement en anglais, sont deux défauts de taille.

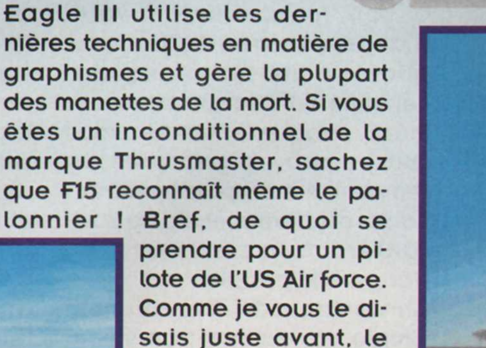
"150"

Microprose fait un effort




F 15 STRIKE EAGLE III

cd rom PC On ne présente plus le célèbre simulateur de Microprose. Nettement amélioré dans cette troisième version, F15 Strike Eagle III utilise les dernières techniques en matière de graphismes et gère la plupart des manettes de la mort. Si vous êtes un inconditionnel de la marque Thrusmaster, sachez que F15 reconnaît même le palonnier ! Bref, de quoi se prendre pour un pilote de l'US Air force. Comme je vous le disais juste avant, le programme utilise les techniques les plus évoluées, avec le texturage de surface. Le résultat est extrêmement probant, avec un sol qui ressemble enfin à quelque chose et un ciel d'une beauté inouïe. Qui peut le moins peut le plus, le soft gère également l'éblouissement lorsqu'on se trouve face au soleil, et la baisse de visibilité lors de la traversée d'un nuage de fumée ou de la couche nuageuse. F15 se distingue également par ses options d'aide au pilotage. En effet, vous pouvez opter pour une simulation de haut niveau ou au contraire confier la plupart des tâches à l'ordinateur, de façon à ce que vous n'ayez pratiquement rien à faire. Enfin, il est possible de jouer à deux via un câble Null Modem ou un Modem, de s'affronter en face à face ou de piloter le même appareil, l'un jouant le rôle de pilote et l'autre celui du navigateur. Côté missions, elles sont passionnantes bien qu'un peu répétitives, mais "nobody is perfect". "The CD-ROM version includes an extended...". Ah, merde ! La version CD-ROM inclut une présentation largement étendue. Pour ceux qui se passionnent pour les images de synthèse, celle-ci en est remplie pendant plus de trois minutes. Un vrai régal ! Autre innovation, vous pourrez consulter un historique du zing, et vous instruire sur l'utilisation de l'armement et des instruments à travers le tutorial prévu à cet effet. Microprose fait enfin un effort en nous offrant, une fois n'est pas coutume, une adaptation exploitant un minimum la fabuleuse capacité du disc laser. LORD CASQUE NOIR




CD VS DISQUETTES

Il est incontestable que la version CD est nettement plus intéressante que la version disquettes. Toutefois, le jeu n'ayant pas changé d'un poil, il serait stupide de racheter le CD si vous possédez déjà le soft. Enfin, si vous ne maîtrisez pas la langue de Shakespeare, vous vous heurterez à un manuel anglais (entièrement digitalisé sur le CD), ce qui n'est pas le cas de la version floppy.

NOTE ADAPTATION CD : 14/20

EDITEUR : MICROPROSE
GENRE : SIMULATEUR
NOTICE VO : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTROLE : CLAVIER SOURIS JOYSTICK
SON : ADLIB SOUNDBLASTER S.BLASTER PRO PRO AUDIO SPECTRUM ROLAND MT32
VIDEO : VGA

GRAPHISME....18
BRUITAGE.......17
MUSIQUE..........8
ANIMATION 16
MANIABILITÉ ..16
DURÉE DE VIE 17

86%

CONFIGURATION MINMUM : 386 SX & 2 MO



VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

▲ La présentation, entièrement en images de synthèse, est un petit chef-d'oeuvre.
▲ Le CD comprend un historique de l'avion, ainsi qu'une partie du manuel
▼ Le jeu lui-même n'a pas subi d'amélioration . La musique d'intro est archi-nulle.

JOU

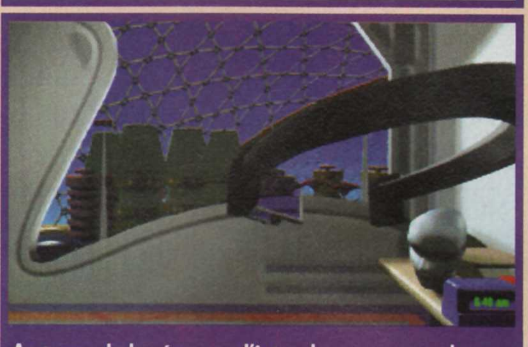
Du raytracing de qualité



Déjà sorti sur Macintosh il y a de cela quelques mois, The Journeyman Project n'a pas pris une ride et bénéficie, avec cette version tournant sous Windows (en plein écran), d'une adaptation fort réussie. On se demandait toujours pourquoi les jeux sur Macintosh étaient plus beaux, plus esthétiques. Ben voilà, on peut y répondre maintenant : c'est parce que les créateurs sur Macintosh ont bon goût. La moindre fonte, la moindre couleur se trouve juste là où il le faut, quand il le faut. Du coup, cette version identique à l'original va vous permettre de vous plonger dans un univers absolument fascinant. Dans ce jeu, vous incarnez un agent de la sécurité devant récupérer différents objets et empêcher un robot de détruire votre monde. Rien que cela, me direz-vous, mais heureusement, vous êtes équipé d'un matériel sophistiqué. Grâce à la vue subjective, vous allez voir tous les décors du jeu au travers de lunettes. Ces lunettes, qui permettent du coup d'afficher des tas de trucs sans que cela nuise à l'aspect subjectif des écrans, permettent de prendre connaissance de messages que vous adresse la sécurité, ou bien de savoir en permanence quels objets vous transportez. Justement, on vous informe qu'il faut vous rendre au centre de contrôle.







Au terme de la séquence d'intro, le personnage chausse ses lunettes. Voilà, l'interface est en place.

LENT, MAIS BEAU

C'est parti : en cliquant sur des flèches de direction, vous pouvez avancer case par case, comme dans Dungeon Master. Les déplacements sont assez lents, ou du moins lents à arriver. Une fois que vous bougez, c'est rapide, mais le logiciel met un certain temps, voire un temps certain, à réagir. Les décors dans lesquels vous évoluez, sont d'une beauté rare dans l'univers du jeu. Au mur, des textures, des effets d'ombres et de lumières : tout est mis en oeuvre pour que l'ambiance soit présente. De même, et ça aussi participe à la beauté de l'ensemble, la bande son est incroyable. La musique, très impressionnante sans être clinquante, vous accompagne durant la partie comme dans un rêve. Les brui-

EDITEUR : PRESTO STUDIO
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS
EXTENSION MEMOIRE : 8MO
SON : ADLIB SOUNDBLASTER
VIDEO : VGA

GRAPHISME... 16
BRUITAGE...... 16
MUSIQUE 16
ANIMATION ... 13
MANIABILITÉ. 15
DURÉE DE VIE 10
ORIGINALITÉ . 14

89%

CONFIGURATION MINMUM : 386 33 LECTEUR CD DOUBLE VITESSE (RECOMMANDE)

▲ Le graphisme est techniquement impeccable et de bon goût de surcroît.
▲ L'ambiance est extrêmement prenante.
▲ La qualité des sons est excellente.

▼ Il faut 8 Mo de mémoire, faute de quoi le jeu ne démarre pas.
▼ Sans lecteur de CD double vitesse, les temps de chargement sont d'une lenteur redoutable.

RNEYMAN PROJECT

tages, quant à eux, sont tout bonnement excellents : voix de robots, personnages humains s'exprimant de vive voix ; tout contribue à ce que vous vous y croyiez. L'ouverture des portes donne lieu à une débauche de "click" et de "pshiii" du meilleur effet. Au cours de vos périgrinations, qui vous amèneront à voyager dans le temps, vous rencontrerez de nombreux personnages. Les robots, d'une beauté à couper le souffle, sont en images de synthèse réalisées au moyen de la technologie Raytracing. Pour finir sur une note moins enthousiaste, il est toutefois à signaler que le jeu nécessite 8 Mo de RAM (faute de quoi, ça ne marche pas du tout) et que sans lecteur de CD double vitesse, le jeu est très lent (et la partie se termine un peu trop vite). Excepté ces défauts, liés au fait que le jeu tourne sous Windows avec des drivers Quick Time (fournis sur le CD), Journeyman est un jeu passionnant.

Moulinex

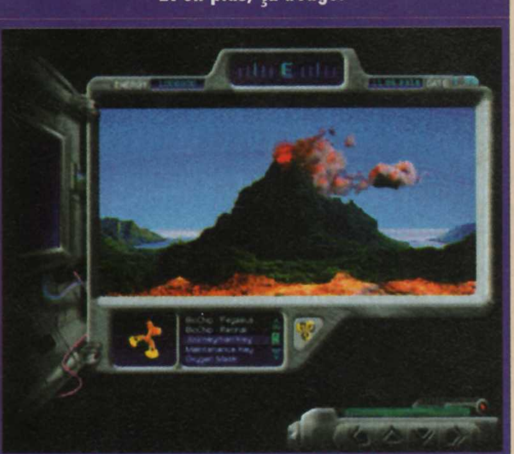
Les robots sont animés, parfois de mauvaises intentions mais toujours de main de maître.

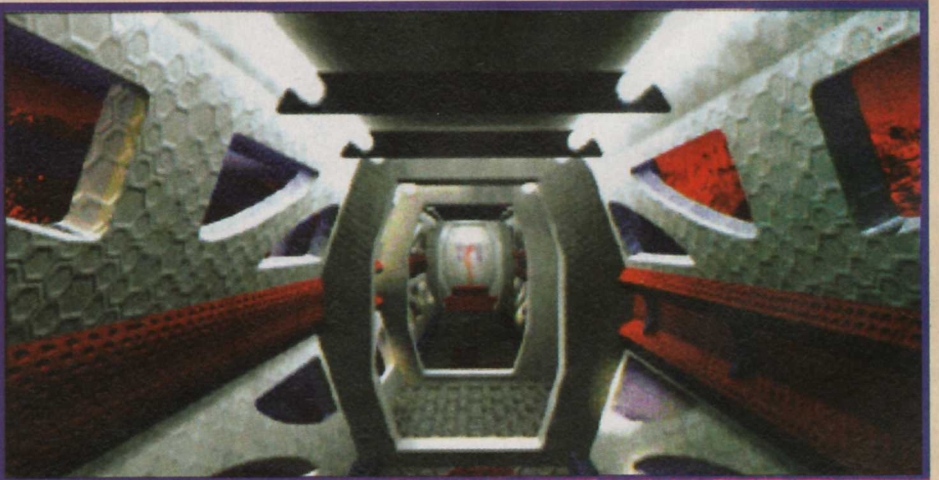






Que dire devant la beauté de ces paysages extérieurs ? Et en plus, ça bouge.





TESTS

Stellar 7, revient 8 ans après...

STELLAR 7 Draxon's revenge



LA PLUS BELLE VERSION

3D O

Voilà plus de huit ans que Stellar 7 hante les circuits des micro-ordinateurs. Sortie à l'origine sur Apple II, puis sur C64, ST, PC... cette dernière mouture profite des progrès technologiques qui ont été accomplis depuis toutes ses années. Il est donc normal que du côté des graphismes, ça arrache carrément. Le décor de fond passe en je ne sais pas combien de couleurs (mais plus qu'il n'en faut pour que ce soit drôlement joli). De même, si la représentation des vaisseaux reste vectorielle, la plupart d'entre eux sont recouverts de textures de la mort. Il y a même des objets transparents ! Pas mal, non ? Mais le plus génial de tout, c'est la qualité des bruitages. Les explosions provoquent des bruits ultra sourds qui pètent le téléviseur à tous les coups. C'est absolument fantastique, bien que ça revienne un peu cher à la longue, mais quand on aime,





▲ Les graphismes ont été largement améliorés, par rapport aux versions existantes.
▲ Les bruitages sont hallucinants.
▲ Dynamix a largement soigné la présentation générale du soft.
▼ L'intérêt du soft est un peu dépassé. On s'ennuie rapidement.

EDITEUR : DYNAMIX
GENRE : ACTION
NOTICE VO : 17
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD
GRAPHISME...18
BRUITAGE......17
MUSIQUE 16
ANIMATION ...17
MANIABILITÉ.17
ORIGINALITÉ .10
ADAPTATION.15
INTERET.........10

79%

TORNADO



cd rom PC

C'est un événement de voir la tornade déferler sur CD-ROM, mais franchement, rien n'a changé. Rien de majeur, j'entends. Pas de S-VGA, pas de voix digits... Certes, on nous offre juste la possibilité d'écouter tous les thèmes musicaux à votre guise, mais bon... Reste que Tornado est un excellent simulateur -Lord Casque Noir ne s'en est pas remis- au réalisme et à la durée de vie poussée. Un bon choix, si vous voulez agrandir votre collec' de CD, mais sans plus. Dommage !

CALOR

EDITEUR : DIGITAL INTEGRATION
GENRE : ACTION
89%
NOTE D'ADAPTATION
4/20

LIBERATION CAPTIVE 2

A MOURIR DE RIRE

AMIGA CD32

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ACTION
35%



Tout compte fait, les adaptations, c'est pas si mal. Liberation est l'exemple type du jeu génial complètement raté. Certes, la musique est une véritable merveille mais ce jeu de rôle mettant en scène quatre robots envoyés dans une opération pour le moins spécial est l'un des plus moche qu'il m'ait été donné de voir. Les textures sont une véritable horreur et la représentation plus ou moins vectorielle des ennemis frise la catastrophe. En revanche, le soft est d'une grande complexité et ne manque pas d'intérêt, enfin, en théorie parcequ'en pratique c'est tellement laid et grossier que ça en devient parfaitement injouable. Mais où sont donc passé les capacités du CD32 dans ce domaine? Aux oubliettes, j'en ai bien peur...

LORD RETOURNE SA VESTE

LAR 7
venge



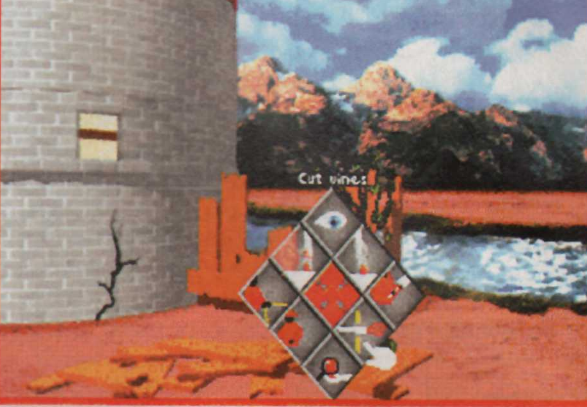
on ne compte pas ! Rien à dire non plus du côté de la présentation du produit. Les menus sont splendides, et la possibilité de visionner les vaisseaux du jeu a été amendée de boutons permettant de zoomer...
Malheureusement, si ça cartonne dans tous les sens, si ça bouge à merveille, si c'est beau à mourir, c'est ennuyeux comme tout. Certes, les affolés du jeu de tir y trouveront un grand intérêt, mais l'action, trop répétitive, lassera rapidement les autres. Vous devez nettoyer chaque niveau avant d'affronter un Boss de fin. Après quoi, vous êtes téléportés dans un autre monde où tout recommence... jusqu'à l'épreuve ultime, la planète d'Acturian. Voilà donc un bon soft qui ravira tous les accros d'arcade et les amoureux de choses bien faites. Quant aux autres...

LORD RETOURNE SA VESTE





RETURN TO ZORK

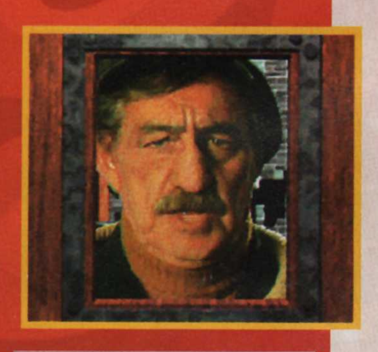


cd rom PC

Si vous avez raté l'excellent, le sublimissime test de mon confrère Moulinex (un type bourré de talent, très sympatique, aimant lire, faire du bateau et se promener dans la lande, ch. JF 25/30 ans pour sorties et plus si entente : écrire au journal qui transmettra), laissez-moi vous le présenter. En début de partie, comme vous le montre la séquence d'introduction animée, vous recevez une lettre. Youpi ! vous venez de gagner un merveilleux voyage dans la vallée des moineaux. A vous la belle vie, les hôtels de luxe et l'aventure. En fait, à vous l'aventure, car pour le reste, c'est râpé : la ville est déserte, le pays est sens dessus dessous et on n'attend plus qu'un aventurier courageux, astucieux et capable de remettre de l'ordre dans tout ça : vous.

Résumé comme ça, le scénario a l'air un peu simplet, mais qu'on ne s'y trompe pas : pour terminer le jeu, vous devrez passer de longues heures à essayer de résoudre des énigmes particulièrement tordues. Heureusement, la beauté de l'ensemble est à la hauteur de la difficulté. Lorsqu'on rencontre un personnage, celui-ci s'exprime de vive voix (en anglais) et à l'écran, il apparaît sous forme digitalisée d'après des films vidéo. Les décors, créés eux aussi à partir d'un mix de vidéo et de graphisme micro, sont superbes. Ce qui frappe le plus, pourtant, ce sont les déplacements. Alors que Zork sur disquette proposait des déplacements fixes (euh ?), c'est-à-dire affichant le lieu directement, Zork CD comporte de véritables animations précalculées (façon The 7 th GUEST). Lorsque vous tournez, hop ! le décor tourne ; lorsque vous allez à un endroit précis, (re)hop ! un film vous montre le déplacement complet. Certes, ce n'est pas du Underworld (c'est précalculé, donc !), mais le résultat est vraiment impressionnant. Il faut dire que pour réaliser ce jeu, les graphistes ont tourné de véritables séquences, avec acteurs en costumes, maquillage, etc. En ce qui concerne l'interface, le jeu est un modèle d'ergonomie. Chaque objet, lorsqu'on clique dessus, permet d'ouvrir un menu d'icônes spécifique. Idem en ce qui concerne les dialogues qui utilisent un système d'icônes représentant le visage du joueur animé de différentes mimiques : en cours de discussion, on peut ainsi, en cliquant sur tel ou tel visage, se montrer amical, hostile, enjoué, etc. Bref, voilà un jeu vraiment passionnant qui utilise totalement les ressources des lecteurs CD-ROM.

MOULINEX







EDITEUR : INFOCOM
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
RAM : 1 MO
CONTROLE : CLAVIER SOURIS
SON : ADLIB SOUNDBLASTER MT 32
VIDEO : VGA

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	18
ORIGINALITÉ	15

92%

CONFIGURATION MINMUM : 386/33 SIMPLE VITESSE

- ▲ La résolution de l'aventure vous occupera de longues heures.
- ▲ La qualité des musiques CD est excellente.
- ▲ Le système d'icônes est particulièrement bien pensé.
- ▼ Les personnages s'expriment tous de vive voix, ce qui nécessite un bon niveau d'anglais, d'autant qu'aucun texte n'apparaît à l'écran.

CD VS DISQUETTES

Zork sur disque ne fait "que" 23 Mo, la version CD en fait 150, le reste étant rempli de musiques. Est-ce la peine de rajouter quoi que ce soit après ce constat ? Oui, me lance le coeur éploré des lecteurs avides d'informations. Or donc, Zork sur CD-ROM comporte des scènes filmées supplémentaires. Autre nouveauté, les déplacements d'un lieu à l'autre se font en film animé. Certes, c'est précalculé mais c'est superbe. Quant aux musiques CD, elles sont excellentes techniquement et artistiquement parlant. A mi-chemin du classique et de la musique de film, les morceaux sont superbes. Bref, voilà une adaptation digne de ce nom, justifiant l'achat d'un lecteur de CD. Vous verrez que vous finirez par y venir.
Note d'adaptation: 14/20

VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

D-GENERATION

EDITEUR : MINDSCAPE 60%



Après avoir enchanté de nombreux possesseurs de PC, d'Amiga, d'Atari ST et même de C64, D-Generation amorce son grand "come back" sur CD32. Curieuse stratégie consistant à prendre un logiciel, d'assez ancienne conception, pour le transposer sur la plate-forme la plus moderne qui soit. Surtout lorsque, comme c'est le cas, on ne constate strictement aucune amélioration ! Certes, cette chasse à l'Alien dans un complexe truffé de pièges, reste ce qu'elle était, c'est-à-dire un excellent jeu d'action/aventure aux énigmes retorses. Mais le bougre accuse un peu son âge, souffrant surtout de graphismes d'une pauvreté affligeante. Le comble est de lire la notice annoncée fièrement 256 couleurs, alors qu'on en dénombre à peine 16 ! Un jour, comme dirait Moulinex-le-visionnaire, les CD seront correctement exploités... et les CD32 aussi ! PINKY

ZOOL

EDITEUR : GREMLIN 80%





Que peut-on encore dire sur Zool, le soft de plates-formes qui s'est imposé comme la référence de l'année passée ? Etant donné le succès remporté par l'original, des versions de Zool ont fleuri sur à peu près tous les standards du marché, confinant parfois un peu à l'overdose. Dernier en date, c'est sur CD32 que déboule à présent la fourmi extra-terrestre. Hélas, cent fois hélas, il s'agit une fois de plus d'une tromperie, vous l'avez compris, cette version est strictement identique à celle parue sur A1200. Oh, bien sûr, la bande son est supérieure aux précédentes, mais c'est bien là le moins que l'on attende d'un CD-ROM. A part cela, mêmes tableaux, mêmes graphismes, même animation, tout est identique. Ah, si, tout de même, une petite introduction en images de synthèse précalculées vient égayer la présentation. Attention cependant, le jeu a bien évidemment gardé toutes ses qualités, Zool reste un excellent jeu d'arcade, rapide, maniable, et beau qui ne peut que vous plaire si vous affectionnez le genre. On peut juste déplorer que Gremlin n'ait pas jugé bon d'exploiter le CD comme il aurait dû. Peut-être pour Zool 2. PINKY

Sleepwalker

EDITEUR : OCEAN 80%



Est-il encore utile de vous présenter Sleepwalker ? Non, bien sûr, ce serait inutile, vous connaissez sans doute déjà ce jeu d'action/réflexion en provenance d'Océan, qui a déjà sévi sur Amiga, A1200 et PC. Je ne vous apprends donc rien en vous disant que vous pouvez y incarner Ralph, le chien qui se démène comme un fou pour éviter à son petit maître somnambule, les affres d'un désagréable et brutal réveil. Pour son passage sur CD, Sleepwalker n'a pas, hélas, bénéficié d'améliorations spectaculaires. Ah si, tout de même, la palette de couleurs étant passée de 32 à 256 unités, les graphismes, déjà assez réussis, se voient rehaussés de superbes dégradés. La musique -CD oblige- a elle aussi bénéficié d'une attention particulière, et le résultat est, il faut le reconnaître, excellent. L'animation n'a pas bougé d'un poil. Cela dit, on aurait aimé que ce Sleepwaker CD innove davantage par rapport à ses prédécesseurs. Il aurait pu y avoir des séquences cinématiques, des tableaux supplémentaires, de nouvelles animations, le dernier clip d'Hélène, n'importe quoi pourvu que l'on n'ait pas cette désagréable impression de se faire avoir en achetant trois pauvres disquettes rassemblées sur un CD. PINKY

MORPH



EDITEUR : MILLENIUM 70%



A la suite d'une expérience scientifique qui tourne mal, un jeune garçon se voit changé en un morph, être assez étrange ayant la capacité de muter à volonté, afin de faire face à la situation. Il peut ainsi prendre la forme d'un ballon en plastique, d'un boulet d'acier trempé, d'un nuage gazeux ou encore d'une goutte d'eau. Le but est donc d'user avec pertinence de ces transformations (limitées), afin de franchir tous les obstacles qui parsèment le chemin. Il s'agit donc d'un jeu de réflexion assez difficile, saupoudré d'un peu d'adresse. En ce qui concerne la réalisation, cette version est strictement identique à son homologue A1200, la bande sonore étant tout de même plus convaincante. Dégradés multicolores et scrollings différentiels sont toujours là, et les graphismes peuvent être qualifiés de "beaux" pour qui aime les dessins animés pour enfants. Mais attention, malgré ses airs naïfs, Morph pose de redoutables énigmes au joueur, ce qui le destine avant tout aux joueurs passionnés de casse-têtes divers et autres Lemmings. PINKY

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

CTAmiga

Achat

Département 6
Achète A500 v1.3 + 1MO très bon état dans 06 et environ. 1000 F à débattre. Contacter Christophe après 18 h au 93 21 69 80.

contact

Département 30
Cherche contact sur A500, ou club dans le Dept 30. Contacter Serrano Philippe, 22 rue Van Gogh, 30600 Vauvert, ou au (16) 66 88 48 32.

Département 35
Cherche contact sur A500/1200 pour échanges, posséde Nbrx jx A1200. Contacter Sylvain Hiriel, 7 cours Kennedy, 35000 Rennes, ou au (16) 99 33 12 85.

Département 37
Cherche conatct sérieux sur A500, pour échange de jx, utils, et démos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 44
Cherche contacts sur A500/1200 pour achat, vente ou échange de jeux, utils, démos... Contacter Antoine PARRA, 6 Rue des Baillauds 44700 ORVAULT ou tel au 40 63 90 94.

Département 54
Echange jeux utils et DP sur A1200; Envoyer liste à Jean luc BERGER 56 Boulevard des Aiguillettes 54600 VILLERS LES NANCY.

Département 59
Cherche contact sur A500/1200. Contacter Valentin Eric, 1 rue de la belle hotesse, 59189 Steenbecque, ou au (16) 28 43 60 46.

Département 67
Cherche contacts sérieux sur amiga 500 en particulier pour jdr. Contacter RIEBEL Eric, 7B Impasse des Boulangers 67150 NORDHOUSE.

Département 71
A500/1200 Cerche contact sérieux. Contacter CANNET Philippe 35 Rue Henri Laurain 71100 ST REMY

Département 74
Cherche contacts sur A1200, pour échanges de logiciels. Contacter Taguigue K, 3 allée des cedres, 74940 Annecy le vieux.

Département 75
Scénariste/graphiste recherche programmeur et 2 nd graphiste, pour développer un jeu d'action sur Amiga et sur RP si possible. Contacter Fabrice, au (1) 43 06 91 70.

Département 75
Echange, vends news et oldies sur A500 et A1200 à bas prix. contacter LE COENT Eric 7 Rue de la Mare 75020 PARIS.

Département 77
Cherche contacts sympas sur Amiga, pour échange de jx et utils. Contacter Fabrice, au (16) 60 63 40 21.

Département 77
Cherche contact sur A500/1200. Contacter Mr Sabarot, 5 res des chataigniers, 77270 Villeparisis, ou au (1) 64 67 08 60.

Département 77
Echange sur Amiga Flashback, Dragon's Lair 3 contre Epic, jeu d'aventure ou Super Fighter au 60 29 40 77 dans le 77 après 19 h.

Département 80
Cherche contact sérieux et rapide sur A600 et STE, pour échange de jx, utils. Contacter Delavenne Olivier, 2 rue des moineaux, 80700 Roye.

Département 91
Recherche contact pour échange, achat, et vente de jx, utils, demos sur A500/600/1200. Contacter Ferreire Pierre, 2 cité pasteur, 91220 Bretigny sur Orge, ou au (16) 69 88 04 74.

Vente

Département 1
Vds. a500, 1 Mo + joy + jx : 1500 Frs, S Nin + 4 jx et GG + 10 jx + transfo : prix à débattre. Contacter Yannick, après 19h, au (1) 45 69 77 91.

Département 1
Vds.? L of Kyrandia : 200 Frs. Contacter Fred a partir de 19h, au (16) 74 37 26 86.

Département 3
Vds. a500 + 2 joys + Nbrx jx + souris + disks vierges : 2000 Frs à débattre. Contacter Nicolas, au (16) 70 32 32 80.

Département 6
Vds. A500 + 1 Mo + moniteur + joy + 11 jx + manuel : 2000 Frs. Contacter Mathias, au (16) 93 98 04 15.

Département 11
Vds. originaux sur Amiga. contacter Christophe Pouvillon, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudary.

Département 13
Vds. A500 (mars 92) + Ext horloge 1 Mo + jx + 2 Btes de rangement + joy + revues : 2500 Frs. Contacter Xavier Ficano, 13 Bd de la pineau, 13400 Marseille, ou au (16) 42 03 81 34.

Département 14
Vds. A500 1 Mo + moniteur + lecteur Ext + joy + souris optique + Nbrx jx et utils + cable modem : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 31 80 79 63.

Département 14
Vds A500 1MO + moniteur + lecteur ext. + nbx jeux + utilitaires + livres et docs + cable modem : prix sacrifié. Tel au 31 80 79 63 (le soir) demander Jean.

Département 26
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx disks + manette + jx : 2700 Frs à débattre. Contacter J Marc, au (16) 75 71 71 19.

Département 30
Vds. A500 + jx avec boite + disks vierges + 1 joy + souris : 1200 à débattre. Contacter Jerome, après 19h, au (16) 66 82 86 84.

Département 31
Vds A600 bon état + joystick + souris + jeux (Lemmings 2, Superfrog, Street fighter 2, Ishar 2...) Tel au 61 49 66 08 à partir de 18 h en semaine ou pendant le week-end.

Département 32
Vds amiga 500 1Mo + Joy + souris + nbrs jeux et logiciels + écran couleur le tout en tbe : 3600 FF. Contacter Laurent au 62 06 59 92 après 19 h.

Département 33
Vds. Ech. news Amiga. Contacter J Luc, au (16) 62 09 62 92.

Département 33
Vds. A1200 : 1800 Frs, A500plus : 1600 Frs, drice Ext : 300 Frs, moniteur 1084 : 1300 Frs, importante logitheque de jx et utils sur Amiga et Atari. Téléphoner au (16) 56 74 74 12.

Département 35
Ech. Vds. jx sur A500/1200. Téléphoner au (16) 99 82 17 63.

Département 38
A2000 B + carte Pc + DD 42 Mo + jx et utils + news + livres + revues : 3500 Frs. Contacter Pascal, au (16) 74 90 27 50.

Département 42
Vds. ou Ech. jx sur A500/1200. Contacter Olivier Oubrier, 11 rue B Palissy, 42160 Andrezieux Boutheon, ou au (16) 77 55 39 03.

Département 42
Vds. A500 + 512 Ko + horloge + 2 éme lecteur + Nbrx jx et utils + souris et joy + docs + péritel, garantis 6 mois : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 21 65 80 73.

Département 42
Vds. Croisiere, M Island, Flashback, S Soccer : 130 Frs pce, ou 230 Frs par 2. Contacter Guillaume, après 19h, au (16) 77 37 14 88.

Département 45
Vds. A500 (1 Mega) + ecran (Tv) + 2 joys + souris + docs + Nbrx jx :; 2500 Frs. Contacter Etienne, au (16) 38 80 71 59.

Département 49
Vds. A1200 + jx + 2 joys + Bte de rangement : 2200 Frs. Contacter Rodolphe, au (16) 41 68 32 24.

Département 50
Vds. A500 + 2 joys + Ext 512 Ko + 50 jx : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 33 46 72 54.

Département 51
Vds. A500 + 512 Ko + Nbrx disks : 1500 Frd, DD 52 Mo GVP + 2 Mo Ram + emulateur Pc : 3000 Frs, acrte Accel. 68030 40 Mhz + 68824 MK2 + 2 Mo Ram 32 bits : 4500 Frs.Téléponer au (16) 26 07 75 91.

Département 54
Vds. jx pour Amiga. contacter Pytkiencz John, cu la haute malgra, chambre c204, rue J Lamour, 54500 Vandoeuvre;

Département 58
Vds. news sur A500/1200. Contacter Modoux Jacques, Lebourg, 58800 Hery.

Département 59
Vds. jx, utils et demos sur A500/600/1200. Contacter Olivier Dejaegere, 34 henri Ghesquieres, 59155 Faches Thumesnil, ou au (16) 20 52 96 91.

Département 59
Vds. moniteur Commodore 1085S et vends ou échnage jx sur A500. Téléphoner après 18h, au (16) 20 86 70 92.

Département 59
Vds. A500, 2 Mo + jx + souris + 1 joy + revues + chaine HiFi : 2000 Frs. Contacter laurent, après 19h, au (16) 20 98 31 41.

Département 59
Vds. source de démos en Amos et en Assembleur. Contacter Bierent Michael, le crete, Res Athene 2, 59600 Maubeuge.

Département 60
Vds A500 1 MO + souris + 2 joys + 200 disks de jeux : 1900 F. Tel au 44 26 75 85 et demander Frédéric.

Département 62
Vds. A500 + moniteur couleur 1085S + Ext 512 Ko + souris + tapis + péritel + Nbrx jx + joy + Bte de rangement + livres : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 21 82 31 36.

Département 62
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Feuillet Thomas, 3 Res velasquez, 62800 Lievin, ou au (16) 21 44 41 28.

Département 62
Vds. jx A500/1200 à trés bas pris. Contacter J Francis, 58 cité du chateau d'eau, 62970 Courcelles les Lens.

Département 64
Vds Mansell 1200 : 200 F, Mickey et Fantasia MD 220 F pièce, CD U2, Christians, S. Red, Passadenas 100 F pièce, le tout tbe. BAREILLE Christophe Rés. Suhas Caradoc BT A 64100 BAYONNE.

Département 69
Vds. jx originaux Amiga à bas prix. Téléphoner au (16) 72 73 30 98.

Département 69
Vds. lecteur Ext 3'' sous garantie : 350 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 72 18 71 44.

Département 69
Vds. A500 1 Mo + moniteur + jx + joy : 200 Frs, A1200 + Tv 66 Cm + jx + joy : 3000 Frs, chaine Amstrad 20 W + meuble : 1200 Frs. Contacter Albert, au (16) 78 03 84 10.

Département 75
Vds. A2000 + écran 1083S + souris + joy + imprimante MT81 + jx + Bte de rangement + livres : 3000 Frs. Contacter Joel, au (1) 45 85 70 53.

Département 75
Vds. jx Amiga : dune, Indy 4, Sim City de luxe, C pour un cadavre, Syndicate... entre 100 et 300 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 42 62 08 01.

Département 75
Vds. A500 + moniteur + Ext 512 Ko + joy + souris + Nbrx jx avec Btes : 2500 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 43 25 36 99.

Département 75
Vds. A500 + Ext mémoire + Nbrx jx et mags + joystick : 1500 Frs. Contacter Soc, au (1) 43 58 49 02.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 + moniteur couleur + joystick + Nbrx jx. Contacter Stéphane, après 18h, au (1) 45 70 76 17.

Département 75
Vds. A500 en panne (probleme de lecteur de disks). Contacter Patrick, après 18h, au (1) 42 09 24 67.

Département 75
Vds. A500, 1 Mo (sans moniteur) + Nbrx jx + 2 joys + souris : 1500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 30 92 03.

Département 75
A500 + moniteur + 2 éme lecteur + MK3 + sampleur + joys + revues + Nbrx disks : 3990 Frs. Contacter Ben, au (1) 42 28 14 09.

Département 75
Vds A500 + 2 éme lecteur : 1000 Frs. Contacter Gerard, au (1) 40 05 91 65.

Département 75
Vds. DD 120 Mo : 950 Frs, DD IDE 240 Mo : 1650 Frs, Amiga 2000B, avec carte émilateur PC + 3 lecteur + sampleur 16 Bits + écran 1084S + DD 120 Mo + logiciels, démos... : 5000 Frs. Téléphoner au (1) 43 32 36 36.

Département 75
Vds. A500 poussé à 1 Mo, 2 joys , plus de 30 jx, stéréo, lecteur Ext, servi 2 mois, boite d'origine : 3500 Frs. Téléphoner le matin ou le soir, au (1) 42 26 66 26.

Département 75
Vds originaux AG : Syndicate (150 F), Perfect General (100 F), Ppulous 2 (100 F), Celtic Legends (100 F), Utopia (100 F) Vincent Fargeat au 42 24 11 91

Département 76
Vds. A600 + moniteur + joy + jx + magazines. contacter Brice, après 18h, au (16) 35 79 01 80.

Département 77
Vds. A500 1 Mo + moniteur + lecteur Ext+ souris + Nbrx jx et utils : 2700 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 68.

Département 77
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 joys + Nbrx jx, démos, utils + docs + souris et tapis : 1500 Frs à débattre. Contacter Bertrand, au (1) 60 67 13 72.

Département 77
Vds Amiga 500, 1MO : 1000 F. Moniteur 1084S : 1200 F. L'ensemble : 2000 F. Possibilité de vente avec jeux. Tel au 60 63 58 44 et demander Christian.

Département 77
Vds A500 1 MO + nbx jeux + moniteur + souris + lecteur externe... Peu utiliser : 2000 Frs. Téléphoner au 60 43 87 78.

Département 78
Vds. A600 1 Mo + joy + Nbrx jx et utils + 1 compil : 1500 Frs et jx Atari à bas prix. Contacter =Olivier, au (1) 30 59 19 61.

Département 78
Vds. A500 + Ext + moniteur 1085S + 2 joys + utils et Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Eric Andreoni, 19/21 chemin de l'ariel, 78430 Louveciennes, ou au (1) 39 69 55 23.

Département 78
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx jx + souris : 900 Frs. Contacter Colas Chassenet, 40 Ave G de Maupassant, 78400 Chatou, le soir, au (1) 30 71 56 72.

Département 78
Vds. A500 + Nbrx périphérique + Nbrx jx : prix à débatre. Contacter Benjamin, le xeek end, au (1) 39 50 65 60.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext + Nbrx jx + souris et joy + Bte de rangement + revues : 2000 Frs. Contacter Laurent, au (1) 39 73 69 32.

Département 78
Vends Amiga 500 + ext 512 KO + moniteur couleur 10835 + souris + joystick + nombreux juex : 2500 F. Contacter Max après 18 h au 34 74 49 81

Département 82
Vds. jx originaux sur A500/1200, envoyer un lette timbrée. Contacter Marques Joe, école de lacourt St Pierre, 82290 Lacourt St Pierre.

Département 82
Vds. Ech. news et oldies sur A500 à bas prix. Contacter Barthere Pascal, 11 BD b Doumerc, 82000 Montauban, ou aprè s18h, au (16) 63 66 53 20.

Département 85
Vds a500 1 mo + manuels et cables + souris + nbx jeux + 2 manettes : 1660 F

Département 91
Vds. A500 + 1 Mo + écran 1084 + Nbrx jx + 3 joys + Btes + tapis et souris + péritel : 2000 Frs, ou contre CD 32. Téléphoner au (16) 64 57 29 17.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + manette + Action Replay 2 + cordon péritel + jx : 1400 Frs. Contacter David, après 18h, au (16) 60 86 86 80.

Département 91
Vds. Ech. Ach. jx, utils, démos à bas prix, et A500 + Rom1,3 + lecteur Ext + Nbrx disks : 1800 Frs. contacter Ferreira Pierre, 2 cite Pasteur, 91220 Bretigny su rOrge, ou au (16) 69 88 04 74.

Département 91
Vds. originaux : Flashback, Hook, Push Over : 300 Frs, ou 125 Frs pce et Pc 286, 640 Ko, écran mono, logiciels : 1500 Frs. contacter Yannick, après 19h, au (16) 64 91 16 55.

Département 91
Vds. Ech. Ach. jx sur A500/1200. Téléphoner au (16) 64 98 40 98.

Département 91
Vds. Indy Jones Adv vf : 200 Frs, et Overdrive : 150 Frs, et jx GB : 100 Frs pce. Contacter Bercher Patrick, Bat 15 appt 1512, 1 rue S Allende, 91180 St Germain les Arpajon.

Département 92
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 1 joy + souris + moniteur 1085S + docs + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Roman, au (1) 47 31 81 45.

Département 92
Vds. Nbrx jx anciens, à bas prix. Contacter Pascal, au (1) 47 76 00 17.

Département 92
A1200 + écran + filtre + lecteur Ext + jx + imprimante Star LC 10 couleur + 2 joys + souris optique + garantie 6 mois : 5000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 46 65 47 51.

Département 93
Vds jx sur A500 et Pc à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, B4, 93330 Neuilly sur Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds jeux sur Amiga et PC. Contacter CAEYMAN JN 21 Avenue du Mont d'Est 93160 NOISY LE GRAND ou tel au 43 03 74 12

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 93
Vds jeux amiga Syndicate 200 F, Shadow World 150 F port compris Tel 43 08 25 98 le week-end seulement demander Fabrice.

Département 93
Vds jeux amiga et PC à très bas prix : BAJOLAIS Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 GAGNY

Département 94
Vds. A600 + jx + 2 manettes : 2000 Frs. Contacter Cyril, au (1) 45 94 12 61.

Département 94
Vds. A1200, 60 Mo, joy, jx (Dune2), moniteur 1085S : 4200 Frs. Téléphoner au (1) 46 68 75 71.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + logiciels + joy + 1 souris : 1100 Frs, Ext 512 Ko : 150 Frs, lecteur Pc 880B Blitz + Xcopy + Cyclone : 650 Frs. Contacter Franck, au (1) 39 97 81 37.

Département 95
Vds. A1200 garanti 6 mois + DD 80 Mo plein + sampler + 2 éme lecteur + Nbrx disks + Btes de rangement + 2 joys : 4500 Frs. Contacter David, au (1) 39 94 38 10.

Département 95
Vds. A1200 neuf + DD 80 Mo plein + trés Nbrx disks (utils et jx) + 2 éme lecteur + sampler + 2 joys : 4500 Frs. Contacter David, au (1) 39 94 38 10.

Département 95
Vds. CD TV complet + manette infra rouge + souris + lecteur externe + manette + disks + trackball : 3500 Frs. Contacter Fabrice, après 19h, au (1) 34 11 29 89.

Département 95
vds. A1200 garantis 6 mois + DD 80 Mo + 2 éme lecteur + sampleur + 2 joysticks + trés Nbrx jx : 4500 Frs. Contacter David, au (1) 39 93 38 10

Département 95
Stop ! vdds CDTV complet + joystick infra-rouge + souris + lecteur externe + clavier + trackball + manette + CD + D7. Prix : 3500 F. Tel : 34 11 29 89 (après 18 h) demander Fabrice.

Atari

Achat

Département 78
Vds Atari 520 STF + joystick + tapis souris + 40 jeux + souris pour 990 F. Contacter Nicolas après 19 h au 30 24 59 45.

Département 92
Cherche d'occasion : moniteur Atari Monochrome style SM124, ou échange contre Tts styles de logiciels sur Ttes machines. Contacter Sébastien, au (1) 47 29 08 42.

Département 93
Vds Atari ST, 1040 + souris + 2 joysticks + nbx jeux + écran (Ween, Kick off, FMII, United Manchester, Satan) pour 2500 F. Contacter Julien au 47 61 96 12.

Contact

Département 38
Cherche contacts sympas sur STE, pour échange de démos, et softs du domaine public. Contacter Bisky, sur 3615 Joystick.

Département 51
Ech. Vds. jx, utils, sur STE/F, Nbrx news, débutant acceptés. Contacter Eric Konstanty, 42 rue d'Haussigemont, 51340 Blesme, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 71
Cherche contacts sérieux sur STE, pour échange de news et oldies. Contacter Millier Sébastien, Tancon Angelin 71740 Chateauneuf, ou au (16) 85 26 26 57.

Département 92
Cherche contacts STE pour échange ou vente de Nbrx jx. Contacter Marko, au (1) 46 43 01 40.

Vente

Département 13
Vds. 520 STE + souris + 6 jx + disks vierges + docs... : 1600 Frs. Contacter Frederic, au (16) 91 65 05 62.

Département 24
Vds. 50 originaux sur ST de 50 à 150 Frs. Contacter Michel, le soir, au (16) 53 09 81 59.

Département 25
Vds. Ishar et Transartica sy-ur Falcon : 150 Frs pce. Contacter Nicolas, au (16) 34 64 84 06.

Département 30
Vds. 1040 STE , lecteur garanti 1 an + moniteur SC1224 + 2 joys + souris et tapis + boite et Nbrx jx : 2700 Frs. Téléphoner au (16) 66 20 04 00.

Département 30
Vds. 1040 STE + lecteur Ext + Nbrx jx + éducatifs et utils + moniteur couleur : 4500 Frs à débattre. Contacter Olivier, au (16) 66 23 02 82.

Département 30
Vds Atari 1040 ste sous garantie + + lecter DF + moniteur couleur SC 1224 + bx jeux + utils + éductatifs + docs + livres + joy + btes rgt en tbe, prix : 4500 F. Tel : 66 23 02 82 HR.

Département 44
Vds. 520 STF + souris + joys + 2 rallonges + Freeboot + Nbrx disks : 700 Frs. Téléphoner au (16) 40 06 16 61.

Département 52
Vds. S Fighter 2 pour ST 1 Mega (Tos devant daté dec 1988) : 170 Frs. Téléphoner aux heures de repas, au (16) 25 32 51 16.

Département 68
Vds. STE, 1 Mo + moniteur 1435 + souris + 3 joys + logiciels + accessoires : 3000 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 89 56 06 72.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joystick + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 84 49 22 85.

Département 75
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + souris + joy + imprimante Eps LX800 + 2 jx : 2700 Frs et Nbrx logiciels en options. Contacter Nicolas, au (1) 46 51 77 69.

Département 84
Vds. 520 STF + Nbrx jx + 1 joystick : 1200 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (16) 90 65 75 34.

Département 88
Vds 520 STF + joystick + souris et tapis + Nbrx jx + cable minitel et son logiciel de téléchargement. Contacter Francois, au (16) 49 53 19 71.

Département 91
Vds ATARI 520 STF avec ext. 512 K + moniteur Philips cm 8521 + 3 jeux originaux + 1 compilation + souris + manuel : 2000 Frs. MR MEALARES 13 Ave Guillaume Appolinaire 91250 ST GERMAIN LES CORBEIL.

Département 93
Vds. 520 STF + souris + 2 joys + Nbrx jx : 2000 Frx et Chip Chalenge et W Class Soccer sur Lynx. Contacter Olivier au (1) 45 92 84 71.

Département 93
Vds. news Zealand Story + Deluxe Paint : 150 Frs les 2, ou contre 3D Construction Kit 2, sur Pc, ou Globals Gladiators sur GG. Téléphoner au (1) 43 02 07 91.

Département 93
Vds 520 STF + moniteur + joys + 2 souris + nbx jeux + utils + 10 disks vierges + boites de rangement. Etat neuf : 2500 F Tel au 43 03 10 34

Département 94
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + souris + joy + Nbrx jx + Bte de rangement : 2000 Frs. Contacter Kevin, au (1) 46 71 80 47.

Département 94
Vds. 520 STF df + moniteur couleur + souris + joy + 40 jx : 2000 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 48 92 05 38.

Département 95
Vds ext. S12 KO pour STE - SIMM'S prix : 150 F Contacter François au 39 82 03 76 le soir

Département 95
1040 STE + moniteur SC 1435 Couleur + péritel +2ème lecteur ex. + souris + 2 josyticks + blitztrbo avec cable + nbx jeux + utilitaires : 2500 F. Tel après 18 h au 30 40 79 75.

Autres

Contact

Département 31
Mac, échange jx, utils (originaux, dompubs). Contacter Olivier Vuillemin, 28 rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.

Département 78
stickworld 3, il revient, et il est content, envoyer 3 timbres à 2,80 Frs à : SW, 12 RT de Mantes, 78550 Richebourg.

Vente

Département 1
Vds. Neo Geo + 2 manettes + M Card + 8 jx : prix à débattre. Contacter Serge, après 19h30, au (16) 74 25 33 46.

Département 8
Vds. S Nin + 10 jx + Adapt + manettes : 6200 Frs, vendu : 3800 Frs. contacter Stéphane au (16) 24 58 32 26.

Département 25
Vds plus de 300 revues micro : 100 les 6 (port inclus) Liste contre 2 timbres. Contacter BOINOT Alexandre La Planée 25160 MALBUISSON Tel 81 80 91 97.

Département 28
Vds. S Nin + 2 manettes + SF 2 : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 37 25 48 85.

Département 31
Vds. Synthe idéal pour débuter, avec accessoires : 2500 Frs port compris. Contacter Ousset J Olivier, au (16) 61 04 53 22.

Département 41
Vds. jx sur MD : 200 Frs. Contacter Arnaud, le week end, au (16) 54 81 23 43.

Département 56
Vds. S Nin sous garantie + 3 pads + 2 jx : vendue entre 1000 et 1500 Frs. Contacter Frederic, au (16) 97 34 45 74.

Département 56
Vds. Neo Geo (8 mois) : 1300 Frs, ou avec 1 jeu au choix : 1800 Frs. Téléphoner au (16) 97 83 69 57.

Département 58
Vds. jx sur CDI : Inter Tennis Open : 250 Frs, Sargon Chess : 150 Frs. Contacter Stéphane, à partir de 19h, au (16) 86 59 15 51.

Département 59
Vds. jx Neo Geo entre 300 et 450 Frs. Contacter Stephane, au (16) 20 77 40 69.

Département 69
Vds. HP 78SX neuve : 1700 Frs, et moniteur couleur Philips CM8801 : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 72 04 26 58.

Département 74
Vds. S Nin + 8 jx : 2500 Frs et GG + Colums : 250 Frs. Téléphoner au (16) 50 27 87 33.

Département 75
Vds. jx Nintendo et Sega récent : 30 Frs le jeu. Téléphoner, au (1) 40 44 91 13.

Département 77
Vds. CDI Philip's + 5 jx (Cybercity, Tennis, Inca...) + souris + dos : 400 Frs. Contacter Rodolphe Txier, 22 rue du chateau, 77310 Boisisse le Roi, ou le soir, au (1) 60 68 79 08.

Département 78
Vds. GG + adaptateur secteur + 6 jx (Sonic 1 et 2, Shinobi...) : 1500 Frs avec pochette et S Nintendo + 2 manettes + SF2 et SF2 Turbo : 1500 Frs. Contacter Francois Cyril, au (1) 34 87 68 82.

Département 91
Vds. MD + 4 jx + 1 manette : 900 Frs. Contacter David, après 18h, au (16) 60 86 86 80.

Département 93
Vds. CDI Philips + 15 jx : 3000 Frs. Contacter Mourad, au (1) 48 41 21 16.

Département 95
Vds. MD + 5 jx + 1 manette : 1200 Frs. COntacter Christophe, au (1) 39 93 34 79.

Cpc

Département 1
Vds. Cpc 6128 plus + manette + écran couleur + manuel + docs : 1900 Frs à débattre. Contacter, Nicolas ou Adrien, le soir au (16) 74 23 95 79.

Département 75
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joy + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Halim, au (1) 42 82 09 96.

Pc

Achat

Département 3
Fonct 40 a, achéte Global Conquest Pc 3" et vends Chuck Tornado Falcon 3,0... Contacter JF Faure, les moines, 03230 Lusigny, ou au (16) 70 42 45 80.

Département 33
Ach. jx sur Pc. Contacter Cedric Loubere, 5 allée Bernadotte, 33360 Cenac.

Département 33
Achète utilitaires sur PC + DP util. Contacter JB RODEL 34 Rue de la Garenne 33600 PESSAC

Département 33
Achète utils sur PC et DP 234 : JB RODEL 34 Rue de la Gare 33600 PESSAC

Contact

Département 2
Cherche contacts sur Pc 3", posséde Nbrx programmes, débuutants bienvenus. Contacter Cottret Gilles, 15 Bd Cordier, 02100 St Quentin.

Département 13
Cherche contacts sur PC et Amiga 500 ou 1200. Réponse assurée à 100 %. AUBIN Jean-Michel 5 Rue Voltaire 13140 MIRAMAS Tel : 90 50 03 42 ou 42 58 07 32.

Département 21
Cherche contact sérieux pour échange de jx et utils 3". Contacter Bugnot Noel, BP 353, 21209 Beaune cedex.

Département 26
Cherche contacts sur Pc 386/486, pour échange de jx, utils. Contacter Nicolas, au (16) 75 55 33 39.

Département 34
Cherche contact sur Pc. Contacter Deleau Herve, 12 allée du grand pavois, 34200 Sete, ou au (16) 67 46 18 10.

Département 52
Cherche contacts sérieux et durable sur Pc 3", jx et utils. Contacter Alain Colson, 3 rue velocotas, 52300 Thonnance les Joinville.

Département 60
Cherche contacts sur Amiga et Pc (386 et 3" mini), vends MD. Contacter Cedric Bouvier, 24 Ave M Amelie, 60500 Chantilly.

Département 63
Cherche contacts sérieux et rapides sur Pc, et vends carte interne Fax/Modem 9600 Bd : 600 Frs. Contacter Frédéric Remy, 27 route de Blanzat, 63830 Nohament, ou au (16) 73 60 55 23.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

45

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 68
Cherche contacts sérieux sur Pc 386/486. Contacter Runser Daniel, 1 rue du cimetiere, 68220 Hesingue.

Département 68
Contact sérieux pour échange logiciels PC. Nbx news. Vente possible PORTMANN Philippe 100 Rue Brossolette 68200 MULHOUSE.

Département 75
Cherche contacts pour échange. Contacter Roland Benoit, 170 rue Pelleport, 75020 Paris.

Département 80
Cherche contacts sérieux et rapides pour échange sur PC 386/486. Envoyer liste à Emmanuel CAMPUZAN 691 Rue du Docteur Marcel 80500 MONTDIDIER ou tel au 22 78 89 64

Département 89
Cherche contacts sur Pc. Contacter Silvestre Stéphane, 3 rue Michelet, 89400 Migennes, ou au (16) 86 80 28 34.

Département 91
Cherche contacts pour achat et échange de jx. Contacter David Vannson, 91370 Verrieres le buisson.

Département 99
Cherche contact sur Pc. Contacter BP 3, 5600 Philippeville, Belgique.

Vente

Département 1
Vds PC 164 AMSTRAD Ram 640 ko, écran EGA, lecteur 5 " 1/4 + nombreux jeux (Lemmings, Simpsons, Blues Brothers + compil) : 3500 Frs. Contacter Cédric après 19 h au 79 81 36 26

Département 2
Vds. Pc 486 SX25, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, 128 ko, SVGA, SB Pro 2, joy et souris, jx et utils : 8000 Frs à débattre. Contacter Alexandre au (16) 23 20 37 38.

Département 11
Vds. lecteur CD Rom Mitsumi + 1 CD : 1000 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 68 31 62 94.

Département 13
Vds original (excellent état) pour PC : 3D Construction Kit 2 (version française) 250 Frs + frais de port. Demander Laurent au 90 42 67 83.

Département 22
Vds. S Blaster Pro 2, avec Midi kit : 1100 Frs, ou sans le kit : 800 Frs. Contacter Nicolas, après 17h, au (16) 96 48 00 69.

Département 23
Vds. jx Pc à bas prix. Contacter Grall Christophe, 16 place de l'orangerie, 93390 Clichy sous bois, ou au (1) 43 30 90 95.

Département 26
Vds. Pc 286 16 Mhz, écran SVGA, carte VGA 1 Mo Ram, DD 40 Mo, Nbrx logiciels, et carte joystick, manuels et revues : 4500 Frs. Téléphone au (16) 75 51 61 00.

Département 29
Vds originaux PC moitié prix SimFarm, Dune 2, Might and Magic V, Railroad, TYCOON deluxe, Lost in Time 1 et 2, Lemmings 2, Elite +, Serpent

Département 31
Vds. Pc 1512, 640 Ko Ram, lecteur 5'' + DD + souris + Nbrx jx : 900 Frs. Contacter Laurent, au (16) 61 71 47 55.

Département 38
Vds. originaux Pc : XWing, Dune 2, S Commander... Contacter Franck, au (16) 76 25 00 57.

Département 38
Vds carte mère 386 DX 40 : 800 Frs.

Département 41
Vds. jx Pc originaux. Téléphoner au (16) 54 46 01 16.

Département 45
Vends 386 DX 20 SVGA DD 43 MMO HD 5"1/4 et 3"1/2 , souris, DOS, basic. T. Pascal, jeux, photos et anim. X pour 5000 F + imprimante 7000 F. Tel au 38 80 11 94 après 18 h.

Département 54
Vds. Copro 387 DX 33 Mhz pour Pc : 320 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 82 21 89 44.

Département 56
Vds. Pc 386 SX16, DD 40 Mo, 2 Mo Ram, 2 lecteurs, Soud Galaxy, Nbrx logiciels : 6500 Frs à débattre. Téléphoner aux HR, au (16) 97 63 82 17.

Département 57
Vds. News sur Pc, S Nes, A1200, et vends Neo Geo + M Card + 3 jx : 4000 Frs. Contacter Didier, ou Michel Bortolin, 45 boucle de breuil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 88 34 33.

Département 58
Vds. jx Pc originaux (XWing, Ultima, Lands of Lore). Contacter Thierry, après 19h, au (16) 86 27 24 51.

Département 59
Vds. Pc 386 DX33, 85 Mo, 4 Ram + news + enceintes + S Blaster 16 + SVGA couleur + utils + revues + souris : 6900 Frs au lieu de 9000 Frs. Contacter Seb, au (16) 27 65 28 38.

Département 59
Vds. Pc 386 DX40, 4 Mo, SVGA 1 Mo, DD 100 Mo, Soudblastre V2, souris et joystick, lecteur 3 te 5'', et utils : 7500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 27 31 17 98.

Département 61
Vds 486 DX 33; 4MO, DD, 170 MO, vesa, écran 14", SVGA. Vds 486 DX 3266; DD 170 MO, 4MO vesa, écran SVGA 14" Tel 33 28 62 61 (vente sur Paris).

Département 66
Vds. S Blaster 16 ASP : 1000 Frs et MD + 6 jx + Adapt Jap : 1000 Frs, port en sus. Téléphoner aux HR, au (16) 68 54 73 26.

Département 69
Vds. Compaq 386 16 Mhz, DD 100 Mo, 4 Mo Ram, 2 lecteurs : 5000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 72 00 26 56.

Département 71
Vds. Pc 1640 + Dos + jx + Souris + utils + écran EGA : 3000 Frs et achéte SBlaster Pro + CD Rom et CD : 1050 Frs, et vends compil Planet Adv : 200 Frs. Contacter Florian, au (16) 85 51 06 82.

Département 72
Vds jeux PC et Amiga

Département 73
Vds. jx originaux : 200 Frs pce : XWing, Data Stike, Ultima 7... Contacter J Luc, au (16) 94 27 44 76.

Département 75
Vds. originaux Pc : S Caster, J Park, Simon Sorcerer... : 100 Frs pce. Contacter Charles, au (1) 45 32 91 70.

Département 75
Vds. news Pc à trés bas prix. Contacter Michel, au (1) 47 76 14 31.

Département 75
Vds. Pc 386 SX33, SVGS, DD 85 Mo, 2 lecteurs, 4 Mo Ram, S Blaster + A500, 1 Mo, 2 lecteurs, joystick et jx : 7500 Frs. Téléphoner au (1) 42 58 53 86.

Département 75
URGENT!!! Vends carte vidéo TSENG LABS ET 4000 AX LOCAL BUS VESA accélérée sous windows avec doc et drivers DOS et Windows.Prix à débattre. Contacter Julien au (16) 1 48 04 55 92

Département 76
Vds. Pc Commodore 286 12 Mhz, écran VGA couleur, DD 40 Mo + jx, joystick, souris. Contacter David, le soir, au (16) 35 96 24 46.

Département 77
Vds disquettes 3 1/2 HD vierge sous emballage de marque "Verbatim" : 50 F la boite de 10. Tel au 60 04 34 60 PRIN Jérôme 11 Rue Jean Baptiste Gervais 77450 ESBLY

Département 77
Vds 386 DX 40, 4 MO Ram, DD, SVGA 1 MO, écran SVGA, SB PRO, joy, souris, nbx jeux, meuble le tout pour 6250 F en tbe. Contacter Olivier au 64 23 14 58 après 18 H.

Département 78
Vds. Simm 1 Mo : 20 Frs pce, S Blaster 2 : 450 Frs, DD 85 Mo : 600 Frs. Téléphoner au (1) 39 66 00 46.

Département 78
Vds. Pc 386 SX20, 4 Mo, DD 80 Mo, écran SVGA 14'' + 512 Ko, HD 3'', souris, Dos 6, Win 3,1 : 5500 Frs. contacter Benoit, après 19h, au (1) 39 14 91 50.

Département 88
Vds. jx originaux sur Pc (Alone, P of Persia...) 200 Frs pce. Téléphoner après 20h, au (16) 29 32 63 26.

Département 91
Vds. jx sur Pc 3'': A in the Dark, Eternam, M Island... 150 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 60 79 42 46.

Département 91
Vds originaux PC : ALONE, FLASHBACK, FIELDS OF GLORY, SQ5, TRANSARTICA : 150 F pièce ou échange contre originaux. Tel au 69 28 28 74.

Département 92
Vds. Pc 486 SX25, 256 Ko cavhe, 4 Mo, carte vidéo 512 K, avec ou sans écran SVGA et carte son + DD : 9500 Frs à débattre. Contacter Frederic, au (1) 45 76 05 78.

Département 92
Ech et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Vds. Pc 386 SX 16 Olivetti, sous garantie, écran VGA, carte comp. Adlib, DD 40 Mo, 2 Mo Ram + joy et souris, jx et utils : 4000 Frs. Contacter Fabien, au (1) 43 02 20 48.

Département 93
Vds. jx sur Pc et Amiga à prix sympas. Contacter Christian Turlan, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny.

Département 93
Vds. DD 120 Mo : 900 Frs IDE 240 Mo : 1700 Frs, (valeur 3700) et SCSI, barette Ram et carte acceleratrice pour Amiga. Contacter Victor, au (1) 43 32 36 36.

Département 93
Vds. Nbrx originaux Pc et recherche Strongh ùùùold, et Great Naval Battle, ou au (1) 43 08 87 85.

Département 94
Moniteur multiscan : 1500 Frs, S Blaster V2 + CMS : 600 Frs, DD 80 Mo : 800 Frs. Contacter J Luc, au (1) 49 59 05 19.

Département 95
Vds. jx sur Pc et Amiga. Contacter Laurent, au (1) 39 95 47 63.CC

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000F.,locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian LEVENEUR
Directeur de la rédaction
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef
Claude LUCAS

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Daniel LAURO (Danbiss)

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), "150" (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie Pezzoli, Fabienne Vitiello, Michel Desangles
Secrétariat
Laurence GEUFFROY
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Tel: 44 89 44 89.
Vente
EDIVENTE
Numéro vert: 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
PLAISANCE SYSTEME
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

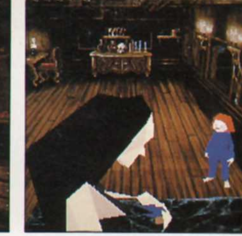
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
INDYCAR RACER © VIRGIN
SUBWAR 2050 © Microprose
Richard Allen Garriot (Lord British)
PHOTO DU JEU 11th Hour © Trilobyte/ Virgin

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.









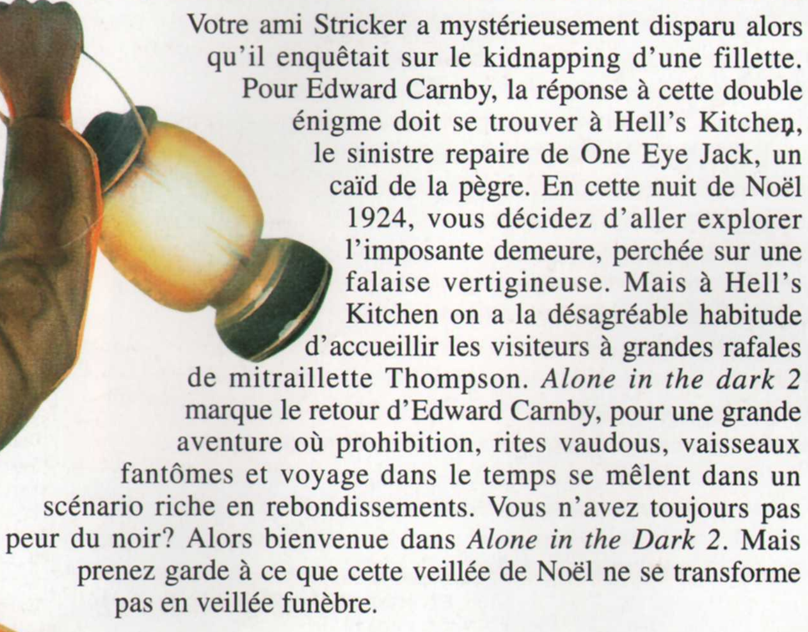



Même le soir de Noël, One Eye Jack ne vous fera pas de cadeau.

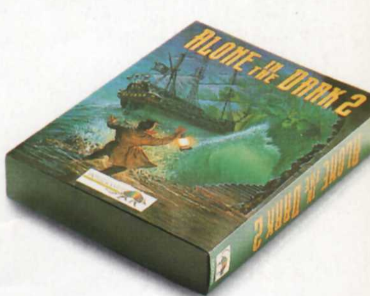




EDWARD CARNBY, LE DÉTECTIVE DE L'ÉTRANGE REVIENT.



Votre ami Stricker a mystérieusement disparu alors qu'il enquêtait sur le kidnapping d'une fillette. Pour Edward Carnby, la réponse à cette double énigme doit se trouver à Hell's Kitchen, le sinistre repaire de One Eye Jack, un caïd de la pègre. En cette nuit de Noël 1924, vous décidez d'aller explorer l'imposante demeure, perchée sur une falaise vertigineuse. Mais à Hell's Kitchen on a la désagréable habitude d'accueillir les visiteurs à grandes rafales de mitraillette Thompson. *Alone in the dark 2* marque le retour d'Edward Carnby, pour une grande aventure où prohibition, rites vaudous, vaisseaux fantômes et voyage dans le temps se mêlent dans un scénario riche en rebondissements. Vous n'avez toujours pas peur du noir? Alors bienvenue dans *Alone in the Dark 2*. Mais prenez garde à ce que cette veillée de Noël ne se transforme pas en veillée funèbre.

Features:
Flash-backs, gros plans et effets spéciaux, pour plus de 50 heures de jeu. • Animations 3D en temps réel des personnages et des objets. • Plus de 230 décors animés. • Réalisme saisissant et grande fluidité d'action grâce à un moteur optimisé. • Vision "cinéma" du jeu, avec des angles de vue différents selon la position des personnages dans le décor.





JOUEZ ET GAGNEZ AU 36 68 30 20
Pour gagner des jeux de cartes Alone in the Dark 2 et des logiciels "Jack in the Dark"
Appelez le 36 68 30 20 (2,19 la minute)

Je désire recevoir une documentation gratuite sur l'ensemble des produits INFOGRAMES

NOM : ____________ PRENOM : ____________

ADRESSE : ____________

CODE POSTAL : ____________ PAYS : ____________

TEL : ____________ TYPE D'ORDINATEUR : ____________



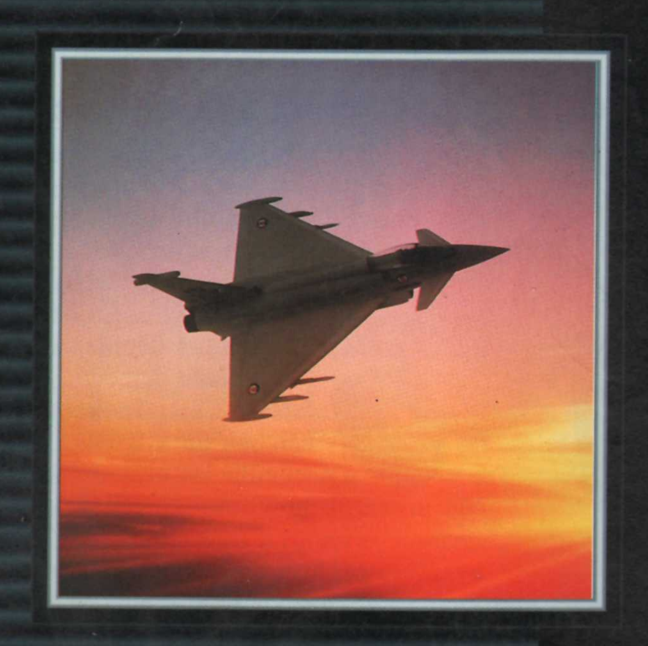
Coupon à remplir et à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex - FRANCE

JOY









Le magazine TILT a dit :

"T.F.X. rentrera au Panthéon des meilleurs simulateurs".

Le magazine Génération 4 a dit :

"T.F.X. est incroyable !

Le travail effectué sur T.F.X. est monumental.

Le réalisme vous prendra aux tripes.

C'est tellement parfait...."

Le magazine JOYSTICK a dit :

"c'est du grand art. T.F.X. s'annonce comme un très grand simulateur de combat".







T.F.X. la nouvelle merveille des auteurs de EPIC.

T.F.X. est le plus grand simulateur de combat jamais réalisé.

Vous évoluez dans un paysage en 3-D révolutionnaire.

Pour vos missions vous pouvez choisir un des 3 avions les plus perfectionnés :

Eurofighter 2000

F-22 Lockhead

F-117 Stealth (l'avion furtif).

PC & COMPATIBLES . PC CD-ROM . AMIGA 1200 . CD32

DIGITAL IMAGE DESIGN



DIGITAL IMAGE DESIGN

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573